THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面

ファミ通
編集部責任編集

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面のすべて



CB's PROJECT 編著

At last he threw off his mask and revealed what he really was.








© 2000 Nintendo

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面のすべて



CONTENTS

ゼルダの伝説
ムジュラの仮面

3●基礎知識
4●繰り返される3日間の冒険
8●リンクのアクション
12●冒険のパートナー
14●お面に宿る不思議な力
30●オカリナの歌の力
34●タルミナに住む人々
38●さまざまなアイテム類

49●マップ解説
50●クロックタウン
64●タルミナ平原
70●沼地〜ウッドフォール
84●ウッドフォールの神殿
92●山里〜スノーヘッド
104●スノーヘッドの神殿
114●ミルクロード〜ロマニー牧場
118●グレートベイの海岸〜海賊の砦
132●グレートベイの神殿
142●イカーナの墓場〜ロックビル
160●ロックビルの神殿
171●スタルキッドとの対決

177●資料集
178●ハートのかけらリスト
181●オカリナの歌リスト
182●団員手帳リスト
188●モンスターリスト

マップ解説ページについて

ゲームを進めるうえで重要となるマップ解説ページでは、ムジュラの仮面を取り戻すための攻略を「攻略キーポイント」として、団員手帳を埋めたり、お面を集めるための攻略を「コンプリートガイド」として紹介している。用途に応じて、それぞれの解説を役立ててほしい。

基本知識

The Legend of ZELDA
"Majora's Mask"

3 繰り返される日間の冒険

旅の途中、アクシデントによってタルミナに足を踏み入れたリンク。そこでは3日後に月が落ちるという恐ろしい運命が待ち受けていた。限られた3日間を有効に使い、ムジュラの仮面を取り戻そう。

時間の流れを操作する方法

● 時間をさかのぼる「時の歌」

リンクに与えられた時間はたったの3日間。しかし、その時間内にすべてのイベントをクリアし、ムジュラの仮面を倒すのは不可能である。そこで登場するのが、ゼルダ姫に教えてもらった「時の歌」だ。「時の歌」を奏でることによって、リンクは時間をさかのぼり1日目の朝に戻ることができる。これにより、事実上リンクは永遠の時間を冒険できるようになる。

また、『ムジュラの仮面』では「時の歌」で1日目に戻ったときにしかセーブを行なうことができない。3日目の深夜0時を過ぎるとカウントダウンがはじまり、残り時間が0になるとゲームオーバーになる。ゲームオーバーになってしまうと、その3日間にクリアしたイベントや入手したすべての情報は失われてしまうので、必ずタイムリミット前に時間を戻すようにしよう。ただし、消費アイテムやルピー、神殿などのクリア状況は1日目に戻るとリセットされるので、よく考えてから実行するように。



◆「時の歌」を奏でると重要アイテム以外のすべてがリセットされ1日目に戻る。



◆カウントが0になる前に時間を戻すようにしよう。

● 時間の流れを遅くする「時の逆さ歌」

文字どおり「時の歌」を逆から奏でる「時の逆さ歌」には、時間の流れを2倍にする効果がある。この歌を奏でると、3日間でできることは単純に考えて倍になるので、神殿をクリアできずにまた最初からやり直し……といった事態にならずにすむ。また、時間を遅くした状態で再び奏でれば、時間の流れを通常に戻すことができる。ちょっとだけ時間を進めたいときなどに便利だ。



◆「時の逆さ歌」で時間の流れを遅くすれば、神殿の攻略も余裕を持ってできる。



3DAYS LIMITED ADVENTURE

● 時間を進める「時のかさね歌」

「時の歌」を2音ずつ重複して奏でる「時のかさね歌」には、時間を半日進める効果がある。町などにいるカカシに話しかけても同じ効果が得られるが、「時のかさね歌」はどこにいても時間が進められるので使い勝手がよい。日付を送ってイベントを早く進めたいとき、朝から夜に、夜から朝にと時間帯を変えたいときなどに使おう。



◆時間を半日進める効果を持つ「時のかさね歌」。

● カカシのダンスとアンジュのおばあさん

天文観測所と雑貨屋にいるカカシに話しかけると、時間を半日進めることができる。疲れを知らないカカシは連続して踊れるが、3日目の夜には姿を消してしまう。オカリナを入手する前に時間を進めたいときは、カカシにお願いするとよいだろう。

また、ナベかま亭の1階にいるアンジュのおばあさんのお話を聞いて時間を進めることもできる。お話には2時間と朝までの2種類があるが、朝6時から夜の6時までの間しか利用できないので注意しよう。アンジュのおばあさんが話をしてくれるのは1日目と2日目のみ。3日目になると、彼女は月の落下に備えてロマニー牧場へ避難してしまう。



◆カカシのダンスを見ていると、あっという間に半日が過ぎてしまう。



◆どちらか片方を選ぼう。「4にんのきょじん」は朝までかかる超大作だ。



◆聞くのに2時間かかる「ときのカーニバル」。最後まで聞くにはお面が必要だ。



1日目に戻るメリットとデメリット

メリット

● 同じイベントを何度でもやり直せる

「時の歌」で時間をさかのぼったリンクは、覚えた曲や入手した特殊アイテムを持ったまま3日間をやり直すことができる。だが、タルミナで生活する人々はひたすら同じ3日間を繰り返しているだけ。先の3日間で幸せにしてあげた人も、戻ってみればまた同じ悩みを抱えているのだ。少しむなしさを感じないでもないが、その代わり失敗したイベントにも何度でも挑戦できるという利点があることを覚えておこう。



◆イベントで失敗しても、何度でもやり直せる。



◆毎朝同じ光景が繰り返されるので、自然と人々の行動を把握できるはずだ。

デメリット

● 消費アイテムやルピーが0になる

最初の日に戻ると、消費アイテムや手持ちのルピーはすべて0になってしまう。ただし銀行に預けておいたルピーはちゃんと残るので、時間を戻す前には忘れずに銀行に立ち寄るようにしよう。



◆持っていたバクダンやルピーがこぼれ落ちていく。ちょっともったいない。



◆一度手に入れたアイテムはメニューに残るので、次からは簡単に入手できる。

デメリット

● クリアしたことがリセットされる

神殿の状態やイベントも、時間を戻すとすべてリセットされてしまう。「時の歌」を奏でる前には、やり残したことがないかどうか必ず確認しておこう。ダンジョン攻略などは時間がかかるので、1日目の朝から行なうようにしたい。



3DAYS LIMITED ADVENTURE

ただし、各神殿のボスを倒したあとなら、神殿の入口にボス部屋へ直行できるワープゾーンが出現する。一度クリアしたあと、再び神殿をクリアした状態に戻したいときは、これを利用してボス戦に突入する。



◆各地で切った大翼の像はリセットされない。これでいつでもワープできるぞ。



◆せっかく浄化した沼の水も、1日目に戻ればまた毒の沼と化している。



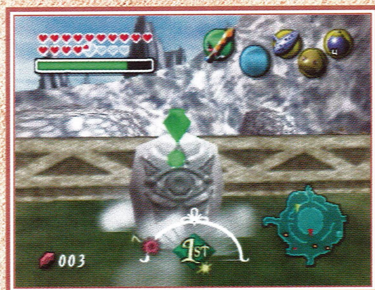
◆クリア後はワープゾーンでボス部屋へ。

CHECK POINT

残り時間はゴシップストーンに聞こう

現時刻は画面下の時計で確認できるが、ゴシップストーンを剣で攻撃すると残り時間を教えてもらえる。他の攻撃では揺れるだけだが、例外もある。ゴロンパンチではぺっちゃんこにつぶれてしまうし、バクダンを当てると空に飛んでいってしまうのだ。

また、ゴシップストーンはその名のとおりウワサ好き。「まことのお面」があればさまざまなウワサ話をきかせてくれる。中には貴重な情報も含まれているので、聞き逃しのないように。



◆あちこちに点在するゴシップストーン。残り時間やウワサ話を教えてくれる。



リンクのアクション!

普段のリンクはあまり奇抜なアクションはできないが、基本的なことはたいていこなせる使いやすいキャラクター。剣による攻撃方法も実に多彩で、ほとんどの敵に対応できるのが特徴だ。

冒険のための基本動作

● 歩く・走る・登る・飛ぶ・泳ぐ・潜る

●使用ボタン

3Dスティック ⊕ Aボタン

歩く、走るはリンクの基本的な移動方法。3Dスティックの角度で速度を調節できる。足場が離れた場所などは、勝手にジャンプしてくれる。足のつかない水中では泳ぐしかないが、これも3Dスティックで操作する。潜るときはそのままAボタンだ。



石の上に登る

◆ブロックなどに登るときは3Dスティックを前に倒しながらAボタンを押す。



足場へのジャンプ

◆進みたい方向へ3Dスティックを倒すだけで、自然にジャンプしてくれる。



足場からの落下

◆高い足場から落ちても3Dスティックを進行方向へ倒すとダメージを受けない。



水中にもぐる

◆あまり深くは潜れないうえ、息が続かなくなるとおぼれるので注意しよう。

● つかむ・置く・投げる

●使用ボタン

Aボタン ⊕ 3Dスティック

小さな木箱や石、バクダンなどはAボタンで持ち上げられる。Aボタン、もしくはAボタンと3Dスティックを併用することで、持っているものを置いたり投げたりすることができる。置く、投げるをうまく使い分けるようにしよう。



動物をつかむ

◆コッコや犬などの小動物なら持ち上げられる。投げるのは少しかわいそう。



バクダンを投げる

◆走りながらバクダンを投げつけよう。うまく投げれば遠くのものも壊せる。

THE MOTION OF LINK

● 見る・調べる・しゃべる

●使用ボタン……

Cボタン ⊕ Zボタン ⊕ Aボタン

Cボタンの上で切り替えられるリンク視点は、崖っぷちで足元を確認したり、周囲や上空を見回したいときに便利。また、人や物に向かってZボタンを押すとターゲットオンすることができる。ターゲットオンすると「しゃべる」「チェック」の表示が出て、Aボタンで実行する。ある程度ならば離れていても大丈夫だ。Z注目するものがないときでも、Zボタンを押すとカメラがリンクの背後に回って前方が見やすくなる。こまめに視点を変更して、行動しやすくするクセをつけておこう。



Cボタンで見る

◆Cボタンの上を押すとリンクの視点に変更。3Dスティック操作で周囲を見回せる。



Zボタンで会話

◆会話ができるものは青く、チェックできるものは緑色でターゲットオンされる。



Zボタンでターゲットオン

◆人や敵、立て札などがあるときにZボタンを押すとターゲットオンできる。

● 回転アタック

●使用ボタン……

3Dスティック ⊕ Aボタン

走りながらAボタンで回転アタックができる。攻撃に用いる以外にも、木箱やタルを壊すことが可能。回転中は炎などの特定の攻撃以外のダメージを受けない。また、回転アタックからのジャンプは通常のジャンプより飛距離がやや伸びる。



木箱に体当たり

◆木箱に回転アタック体当たりで木箱を破壊。中にあるものを取り出せるのだ。



草を散らす

◆草に向かって回転アタックを決めれば、アイテム集めもちょっと楽になる？



敵と戦うための基本動作

● ヨコ斬り・タテ斬り・突き

●使用ボタン

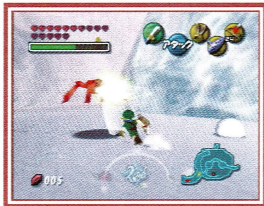
Bボタン ＋ Zボタン ＋ 3Dスティック

リンクの基本的な攻撃方法は剣によるもの。通常の状態でBボタンを押すとヨコ斬りになるが、Zボタンや3Dスティックを併用すれば、さまざまなバリエーションの攻撃を繰り出すことができる。敵によってうまく使い分けるとよいだろう。



ヨコ斬り

◆Bボタンでヨコ斬り。Z注目中はスティックを横に倒しながらBボタンだ。



タテ斬り

◆Z注目中にBボタンを押すとタテ斬りとなる。上空から襲ってくる敵に有効。



突き

◆Z注目中にスティック上＋Bボタンで突きだ。リーチの長い敵に対抗できる。



しゃがみ突き

◆しゃがみ防御中にBボタンでしゃがみ突きが出る。ただし、攻撃範囲は狭い。

● 回転斬り

●使用ボタン

3Dスティック ＋ Bボタン

周囲の敵を一掃できる便利な回転斬り。スティック操作で行なう簡易回転斬りと、大妖精に教わる魔力消費の回転斬りの2種類がある。派手な技だが、どちらも行動までにやや時間が取られるので、敵に囲まれたときぐらいしか使い道はないかも。



通常の回転斬り

◆3Dスティックをぐるりと一回転させつつBボタンで回転斬り。慣れれば簡単。



魔力を消費する回転斬り

◆Bボタン押しっぱなしで力をため、剣が青くなったところで離すだけ。



THE MOTION of LINK

● ジャンプ斬り

●使用ボタン

Zボタン  Aボタン

遠い間合いから一気に斬りつける豪快さがウリのジャンプ斬り。通常の倍の攻撃力があるが、出したあと体勢を立て直すのに時間がかかったりと、スキも多い攻撃法だ。複数の敵がいるときなどは、むやみに使用しないほうがよいだろう。



ジャンプ斬り

◆Z注目中にAボタンでジャンプ斬り。すばやい敵だと避けられることもある。

● 横っ飛び・バック宙

●使用ボタン

Zボタン  3Dスティック  Aボタン

Z注目中の回避行動で、モンスターの攻撃をうまく避けつつ反撃するときに便利。



横っ飛び

◆Z注目中にスティック左右+Aボタン。軽快なステップで攻撃をかわそう。



バック宙

◆Z注目中にスティック下+Aボタンで発動。歩くより素早く後退できる。

横っ飛びは敵との距離が変わらないので、すぐに反撃に移ることができる。逆にバック宙は間合いを取ったり、攻撃してすぐ後退するヒット・アンド・アウェイ式の戦い方をしたいときに有効な手段だ。

● 盾を構える

●使用ボタン

Rボタン

むやみに突っ込んでいくだけでは勝てない敵も多い。ときには防御に気を配りつつ、スキをうかがうのも有効な手段だ。通常は盾を構えるとしゃがんでしまうが、Zボタンを使えば構えたまま移動もできる。また、しゃがみ防御中に3Dスティックを上に入れることで、上方からの攻撃にも対処可能。



防御しながら移動

◆Rボタンで防御中にZボタンを押すことで、盾を構えたまま移動できる。



冒険のパートナー

リンクとともに冒険し、あるいは冒険を手助けしてくれる頼もしいパートナーたち。リンクの力だけではくぐり抜けられない難関も、彼らがいれば大丈夫なのだ。力を合わせて敵に立ち向かおう。

リンクをサポートしてくれる仲間たち

● 妖精・チャット

口は悪いが、本当は弟思いの優しい妖精・チャット。ぶつぶつ文句を言いながらも、何かとリンクを助けてくれる。あまり遠くにあるものや大きすぎるものはターゲットオンできないようだが、すばやい敵と戦うときなどは重宝するはずだ。ときおり重要なメッセージを伝えてくるので、うるさいと思わずに聞いてあげよう。



チェックポイントをお知らせ

◆攻略に必要なアドバイスをくれることも。チャットのメッセージを聞き逃すな。



敵の特徴をお知らせ

◆ターゲットオンすれば、チャットからその敵の情報を聞き出すこともできる。



カカシの呼び場をお知らせ

◆チャットが青く光って飛んでいく場所では、カカシを呼び出すことができる。

● 謎の巨大フクロウ

リンクの行く先々で出没する謎の巨大フクロウ。何やらいろいろなことを知っているようだが、チャットのように積極的な手助けはしてくれない。とはいえ、「大翼の歌」でワープできる大翼の像は冒険を進めるうえでかなり役に立つはずだ。



勇気を試されることも

◆足を踏み外せば谷底へまっさかさま。リンクの勇気を試すかのようだ。



フクロウの像でワープ

◆各地に点在する大翼の像を剣で斬っておくと、次からはワープできるのだ。

● 愛馬・エポナ

オープニングで離れ離れになってしまった愛馬・エポナ。再会したあとは、「エポナの歌」でフィールド上ならたいていの場所に呼び出すことができる。エポナに乗ることで移動速度もぐんと上がるし、障害を飛び越えてそれまで行けなかった場所に行

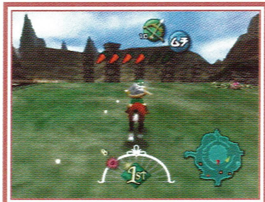
COMPANION for ADVENTURE

っったり、無敵状態で敵を蹴散らしたりと活躍する場面は多い。



乗る・降りる

◆エポナの横に並んでAボタンで乗れる。降りるときは完全に止まってから。



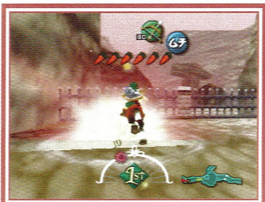
ムチでスピードアップ

◆走行中にAボタンでスピードアップ。障害をジャンプすることもできる。



馬上からの弓攻撃

◆エポナに乗りながらできるのは弓攻撃のみ。ただし魔法の矢は使えない。



エポナの上なら無敵

◆乗馬中はいっさいダメージを受けない。ただし、青バブルの呪いだけは別だ。

CHECK POINT

パワーアップしてくれる大妖精サマ

各神殿にいるはぐれ妖精をすべてつかまえて、同じ色の妖精が待つ泉に連れて行くと、復活した大妖精からお礼がもらえる。ウッドフォールでは大回転斬り、スノーヘッドでは魔力強化、グレートベイでは防御力強化、ロックビルでは大妖精の剣と、お礼の内容はそれぞれ違う。どれも必須ではなく妖精を集めなくてもクリアはできるが、集めておいた方が冒険を楽に進められる。残り時間が気になるという場合は、あとで集めにきてもよい。



◆チャットと違い、なんだかマヌケな顔つきのはぐれ妖精。触れるとつかまえられる。



お面に宿る不思議な力



タルミナの世界で入手できるお面の数は全部で24個。魂が宿った4個のお面には、リンクを他種族に変身させる効果があり、残り20個のお面には、かぶることで特殊な力を発揮できるという効果がある。

人の想いが込められた特殊なお面



大妖精のお面



●入手場所
クロックタウン
●参照ページ
→54ページ

●効果

はぐれ妖精を察知する

クロックタウン北にいる大妖精からもらえるお面。ダンジョン内のはぐれ妖精がいる部屋でかぶると、お面の髪がフワフワと動き、部屋にただようはぐれ妖精を呼び寄せてくれる。ただし、玉や宝箱の中にいるはぐれ妖精は呼び寄せることができない。髪は動くがはぐれ妖精が寄ってこない場合は、彼らが部屋のどこかに囚われている証拠だ。



◆お面をかぶっていなくても、はぐれ妖精に触れれば捕まえられる。



ブーさんのお面



●入手場所
沼地
●参照ページ
→82ページ

●効果

どんな匂いもかぎ取る

沼地で執事からもらえるお面。かぶると普段は気がつかないような、かすかな匂いもかぎ取ることができるようになる。

沼地のコタケが作る青いクスリの材料であるキノコは、「ブーさんのお面」がなければ発見できない。キノコがほしい場合は、お面をかぶってから地面や草から出るムラサキ色の煙を探し出そう。



◆キノコは主に沼地で発見できる。いろいろな場所を探そう。



まことのお面



●入手場所
沼地
参照ページ
→80ページ

●効果

ゴシップストーンの心を読む

沼のクモ館で入手できるお面。かぶるとゴシップストーンのウワサ話や、動物たちの本心を聞くことができる。ただし、動物の心を読むときは、その動物の体を持ち上げなければならないので、体の大きなウシなどの心を読むことはできない。また、ニワトリやカエルなどのホ乳類ではない生き物も対象外。つまり、本心を聞けるのは犬だけ。



◆ゴシップストーンの情報は、冒険をスムーズに進めるのに役立つ。

MYSTERIOUS POWER





石コロのお面



●入手場所
イカーナへの道
●参照ページ
→156ページ

●効果

敵に発見されなくなる

イカーナ地方にいる兵士シロウからもらえるお面。かぶると存在感がうすくなり、敵に見つかることなく行動できるようになる。モンスターが密集している場所を通過するときや、タルミナ平原のタックリーを倒すときに使うと便利。また、人間が相手の場合でも話しかけなければ気づかれないので、隠密行動をしたいときにも使える。



◆「石コロのお面」があれば、敵に見つからず堂々と行動できる。



ゲーロのお面



●入手場所
山里
●参照ページ
→100ページ

●効果

カエル合唱員を集める

山里にいるはらぺこゴロンからもらえるお面。カエル界の一流指揮者ドン・ゲーロになりすませるお面で、各地に散らばった合唱団員のカエルを山里に集めて、合唱をさせることができる。団員カエルの召集は、お面をかぶってカエルに話しかけるだけでOK。全部で5匹の団員カエルを集めれば、山里が春になったときに合唱できるようになる。



◆各地のカエルを呼び集めれば、春の山里で合唱ができる。



めおとの面



●入手場所
クロックタウン
●参照ページ
→56ページ

●効果

人の心をなごませる

アンジュとカーフェイを再会させてあげるともらえるお面。めおとの誓いをした夫婦が持つお面で、興奮した者の心をなごませる効果を持つ。クロックタウンの町長、ドトール氏の団員手帳イベントをクリアするときにその効果を発揮する。しかし、それ以外ではとくに使う場所がない。入手に苦労するわりには、使い道が少ないお面である。



◆気の弱い町長も、ようやく会議を終わらせることができる。



人の想いが込められた特殊なお面



隊長のボウシ



●入手場所
イカーナの墓
●参照ページ
→147ページ

●効果

スタルベビーの隊長になれる

イカーナの墓にいるスタル・キータからもらえるお面。かぶるとキータになりすますことができ、彼の部下であるスタルベビーと会話できるようになる。また、このお面をかぶっていると、スタルベビーが襲ってこなくもなる。その他にも、キータに関係のある人物の前で装備していると、キータ自身と間違えられるというイベントが発生する。



◆隊長と間違えて敬礼をするスタルベビーたち。



バクレツのお面



●入手場所
クロックタウン
●参照ページ
→58ページ

●効果

自爆できる

クロックタウン北でバクダン屋の母親を助けるともらえるお面。かぶるとBボタンが「バクハツ」というコマンドに変化し、リンク自身を爆発させることができる。バクダンがないときに役立つが、当然リンクもハートの量のダメージを受けるので多用は禁物。また、一度爆発させると一定の時間が経過するまで、次の爆発はできなくなる。



◆普通のバクダンと同じように、盾でふせぐこともできる。



ウサギずきん



●入手場所
ロマニー牧場
●参照ページ
→117ページ

●効果

脚力がパワーアップする

ロマニー牧場のコッコ小屋にいるナデクロからもらえるお面。かぶると野生の力が目覚め、走るスピードとジャンプ力が増す。これがあれば、エポナがいなくてもフィールドをすばやく駆け抜けたり、モンスターの追跡を振り切ったりすることができる。なるべく早い段階で入手して、常にCボタンにセットしておくようにしたい。



◆動きに合わせてぴょこぴょこ動く耳がかわいらしい。

MYSTERIOUS POWER





カーフェイのお面



●入手場所
クロックタウン
●参照ページ
→56ページ

●効果

カーフェイの行方が聞ける

クロックタウン東にいるアロマ夫人からもらえるお面。かぶるとタウンの人々からカーフェイの情報を聞くことができる。ナベかま亭にいるアンジュにこのお面で話しかけると、彼女とカーフェイの団員手帳イベントがスタートする。

人々のメッセージがもっとも顕著に変化するお面なので、さまざまな人に話しかけてみると面白いだろう。



◆お面をかぶって話しかければ、普段とは違う話が聞けるかも。



ガロのお面



●入手場所
ゴーマントラック
●参照ページ
→116ページ

●効果

ガロになりすます

ゴーマントラックの兄弟にレースで勝つともらえるお面。かぶるとガロになりすますことができ、イカーナ地方にいるガロに会えるようになる。イカーナ渓谷を攻略するためには欠かせないお面である。

イカーナ渓谷のガロは、このお面をかぶっていると出現するので、会いたくないときはお面を外して行動すればよい。



◆親方と間違えて姿を現わすガロ。このあと攻撃してくるのだ。



夜更かしのお面



●入手場所
クロックタウン
●参照ページ
→58ページ

●効果

眠れなくなる

クロックタウン西にあるマニ屋で購入できるお面。かぶると眠れなくなるので、アンジュのおばあさんの話を最後まで聞きたいときに使える。購入金額は500ルピーと高価だが、マニ屋とアンジュのおばあさんの団員手帳イベントをクリアするためには必要。しかし、それ以外に使い道はないので、ルピーに余裕のあるときに購入すればよい。



◆ふたつのお話は、ゲームの世界観にもかかわるものだ。



人の想いが込められた特殊なお面



ブレー面



●入手場所
クロックタウン
●参照ページ
→61ページ

●効果

動物の成長を早める

クロックタウンの洗濯場にいるグル·グルからもらえるお面。かぶるとBボタンが「マーチ」というコマンドに変化し、ボタンを押している間マーチの演奏が可能になる。このマーチを動物の子供に聞かせて行進に参加させれば、おとなに成長させることができる。また、犬の前でマーチを演奏すれば、犬がリンクのあとをついてくるようになる。



◆最後の１羽がコッコになるまで続けないと、最初からやり直し。



座長のお面



●入手場所
クロックタウン
●参照ページ
→59ページ

●効果

聞き込み調査ができる

クロックタウン東のミルクバーで、ゴーマン座長からもらえるお面。ゴーマン座長の良心のお面で、かぶるとお面のうるんだ瞳から涙がこぼれ出す。このお面をかぶって、ゴーマントラックの兄弟に話しかけると、ゴーマン兄弟と座長の関係を知ることができる。ゴーマン兄弟は、このお面をかぶったリンクを見ると、悪さができなくなるのだとか。



◆座長とゴーマン兄弟の関係がわかるミニイベントだ。



ギブドのお面



●入手場所
イカーナ渓谷
●参照ページ
→150ページ

●効果

ギブドになりすます

イカーナ渓谷のオルゴールハウスにいる父親を助けるともらえるお面。かぶるとギブドになりすますことができ、ギブドたちとの会話が可能になる。これをかぶっていればギブドが襲ってこなくなるので、ギブドがいる場所で重宝する。また、ギブドだけでなくイカーナ古城に登場するリーデットも襲ってこなくなるので、ぜひ利用しよう。



◆このお面をつけていれば、会話できるギブドもいる。

MYSTERIOUS POWER





ポストハット



●入手場所
クロックタウン
●参照ページ
→60ページ

●効果

三角ポストの中をのぞける

クロックタウンのポストマンからもらえるお面。郵便局員の証しのお面で、かぶると町にある三角ポストの中をのぞくことができる。ただし、チェックできるのは手紙以外のものだけで、投函された手紙を取り出したりすることはできない。初めてチェックした三角ポストからはハートのかけらが、2回目以降は毎回1ルピーが入手できる。



◆ポストの中をのぞくのはポストマンだけに与えられた特権だ。



キータンのお面



●入手場所
クロックタウン
●参照ページ
→58ページ

●効果

キツネのキータンに会える

クロックタウンのマニ屋からもらえるお面。子供の姿になったカーフェイがかぶっていたお面で、かぶると草でいたずらをしているキータンに会えるようになる。キータンがいる場所は、触れると動き出す草の中。このお面をかぶっていれば、草が飛び散ったあとにキータンが現れ、キータンが出題するタルミナに関するクイズに挑戦できる。



◆本物のキータンはクイズ好き。リンクに出題してくるぞ。



ロマーニのお面



●入手場所
ロマニー牧場
●参照ページ
→117ページ

●効果

ミルクバー「ラッテ」に入れる

ロマニー牧場のクリミアが運ぶミルクを守りきればもらえるお面。このお面はクロックタウン東にあるミルクバー「ラッテ」の会員証で、かぶっていれば営業時間に入店することができる。営業時間外ならお面がなくても入れるが、その場合は時間がくると店から追い出されてしまう。「シャトー・ロマーニ」を購入したいなら営業時間に行こう。



◆会員証を持っていれば、営業時間に入れるようになる。



人の想いが込められた特殊なお面

What shall I do with Mask?





カマロのお面



●入手場所
タルミナ平原
●参照ページ
→69ページ

●効果

カマロのダンスを踊れる

タルミナ平原のカマロからもらえるお面。かぶるとBボタンが「おどる」というコマンドに変化し、ボタンを押している間、踊ることができる。このカマロのダンスを見て反応するのは、クロックタウン西にいるローザ姉妹。それ以外の者が相手だと、何も反応してくれない。ちなみにこのお面をかぶっていると、リンクの顔がのっぺらぼうになる。



◆奇妙な踊りだが、ローザ姉妹には好評のようだ。

MYSTERIOUS POWER





巨人の仮面



●入手場所
ロックビルの神殿
●参照ページ
→169ページ

●効果

体が大きくなる

ロックビルの神殿の宝箱から入手できるお面。かぶると、リンクが巨人化する。しかし、このお面をかぶれるのはロックビルの神殿のボス部屋のみ。ツインモルド戦専用のお面で、巨人化している間は魔力を消費する。大きくなるのはリンクと剣と盾だけなので、弓などは使用できず、またチャットの支援も得られないのでZ注目ができなくなる。

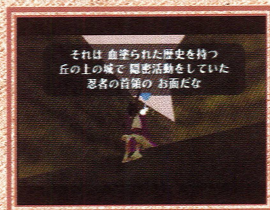


◆力も強くなるのか、大きな柱も剣で簡単に壊せる。

CHECK POINT

お面によって変化する人々のメッセージ

クロックタウンにいる人々の中には、リンクがかぶっているお面に反応する者がいる。とくにボンバーズの子供たちや剣道場の師匠、時計台の下にいるお面屋は、お面ごとにメッセージが変わるので、いろいろと試してみよう。



◆お面にまつわる物語を聞かせてもらえることもある。

CHECK POINT

ときにはイベントが変化することも

アンジュと「カーフェイのお面」、ゴーマン兄弟と「座長のお面」など、そのお面を関係する人物の前でかぶった場合、特殊なイベントが発生することがある。お面とサブキャラクターたちの関係を確認してみよう。


◆「座長のお面」はクリミアを襲うふたりの悪党に関係がある。





魂の宿った変身効果のあるお面

デクナッツの仮面

●入手場所

時計塔の中

●掲載ページ

→52ページ参照

●特徴

体が小さく火や水が苦手

「デクナッツの仮面」でデクナッツリンクに変身すると、普段の姿よりひと回りほど小さい姿になる。

体が小さく軽いので、デクナッツたちが使うデク花につかまっての空中飛行が可能となる。その反面、体が小さいゆえに普段のリンクなら登れた段差は登れなくなり、ダンジョン内の踏むスイッチも体重が軽すぎて押せなくなってしまう。

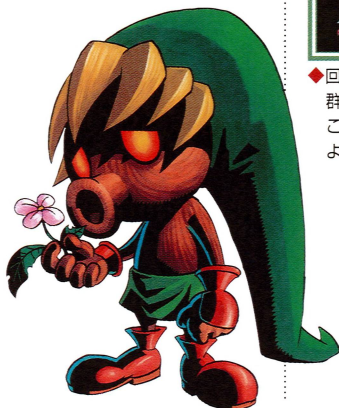
また、デクナッツは植物なので、火や水には極端に弱い。燃えたり水中に落ちたりすると、その直前の場面からやり直しとなる。



◆デク花を使えば滞空時間の長いジャンプが可能だ。



◆溶岩に入るとあっという間に燃えてしまうので気をつけよう。



●デクナッツアクション

● 回転アタック

●使用ボタン

3Dスティック ＋ Aボタン

体を回転させて周囲のものを蹴散らすアクション。全方向に攻撃できるので、クロボーなどに囲まれたときに便利。移動中に回れば、その瞬間だけ加速する。

大量の敵を攻撃



◆回転アタックを連発していれば、群がる敵をノーダメージで倒すこともできる。スキができないようAボタンを連射しよう。

MYSTERIOUS POWER





● シャボンアタック

●使用ボタン

Bボタン

口からシャボンを飛ばす攻撃で魔力を消費する。Bボタンでシャボンの大きさを調整できるが、あまり大きくなりすぎるとシャボンが破裂してしまう。

リンクの視点でのアタック



◆シャボンの大きさで飛行距離が変化。小さいと距離も短い。

Z注目からのアタック



◆対象物の動きが激しいと、Z注目をしていても当たりにくい。

● デク花ジャンプ

●使用ボタン

Aボタン

デク花にもぐりこんでジャンプをし、そこから一定の距離を飛行するアクション。もぐってから少しの間力を溜めていないと空中にジャンプできない。

壁ぎわでの降下



◆スティックを操作しなければ、ゆっくりと降下し続ける。

黄色いデク花で大ジャンプ



◆黄色のデク花なら大ジャンプできるので、飛行距離がのびる。

● 水面飛び

●使用ボタン

3Dスティック

足場から足場へ水面を飛び跳ねながら移動するアクション。5回までジャンプできるが、そのときに着地する足場がないと、水中に落ちて開始地点に戻される。

5段階ジャンプ



◆回転アタックからの水面飛びなら、移動距離が少し伸びる。5回のジャンプでは行けない距離を移動したいときは回転アタックして飛行距離を伸ばそう。



魂の宿った変身効果のあるお面



ゴロンの仮面

●入手場所
山里
●掲載ページ
→97ページ参照

●特徴

火に強いが水に弱い

ゴロン族の英雄、ダルマーニ3世の魂が宿った仮面。このお面でゴロンリンクに変身すると、普段よりひと回り以上大きな体になる。

ゴロンになれば、まるまりからの転がり移動や、岩をも砕くパワーが使えるようになる。反面、体が重いゆえに足場から足場へのジャンプができない、胸より高い段差に登れない、水中に落ちると沈んでしまうという欠点もある。また、ゴロンは熱さに強いので、リンクならダメージを受けてしまう溶岩の上をノーダメージで歩ける。しかし、火の攻撃をくらうと、しっかりダメージを受けてしまう。



◆まったくダメージを受けない。溶岩地帯はゴロンで決まりだ。



◆ゴロンは非常に重いので、水に入ると沈んでしまう。



●ゴロンアクション

● パンチ

●使用ボタン

Bボタン

Bボタンからの攻撃。ボタンを連打すると3回連続攻撃となる。しかし、ボタン入力からパンチが発動されるでに少し時間がかかるので、スキができる。

岩も破壊できる



◆すばやく攻撃することができないので、戦闘にはイマイチ向かないが、攻撃力が高いので、岩を砕くことができる。バクダンがないときに便利。

MYSTERIOUS POWER





● 転がる・回転体当たり・ゴロンジャンプ

●使用ボタン

Aボタン ＋ 3Dスティック

体をまるめて一定の時間転がると、魔力を消費する高速移動に移行する。この高速移動中は、体がハガネのように固くなっているので、体当たりすれば敵にダメージを与えられる。さらに、高速移動中はその勢いをいかしてのジャンプが可能。しかし、高速移動状態になっていないと下へ転がり落ちてしまうので注意。

斜面を登る



◆転がり中は、リンクだとすり落ちてしまう斜面も登れる。

高速移動



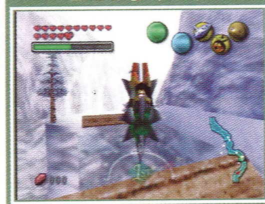
◆エポナよりも早く移動できる。魔力がなくなる前に補給を。

回転体当たり



◆高速移動の状態になっていれば、敵や雪玉などを蹴散らせる。

ゴロンジャンプ



◆3Dスティックで着地地点の修正をすることができる。

● プレス

●使用ボタン

Aボタン ＋ Bボタン

まるまった状態から真上に飛び上がり、地面を叩きつけるアクション。その衝撃は周囲にいる敵にダメージを与えられるし、木の上などにいる敵も落とせる。

地面をゆらす



◆着地した瞬間にBボタンを押せば、連続攻撃できる。プレスしたときの衝撃波が届く範囲にいる敵へ攻撃できる。





魂の宿った変身効果のあるお面

ゾーラの仮面

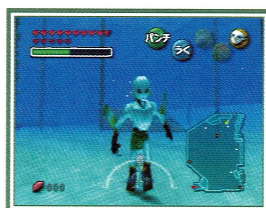
●入手場所
グレートベイの海岸
●掲載ページ
→122ページ参照

●特徴

水中は得意だが、火や氷に弱い

ゾーラ族のギタリスト、ミカウの魂が宿ったお面。このお面をかぶってゾーラリンクに変身すると、リンクが大人に成長したような体型になる。

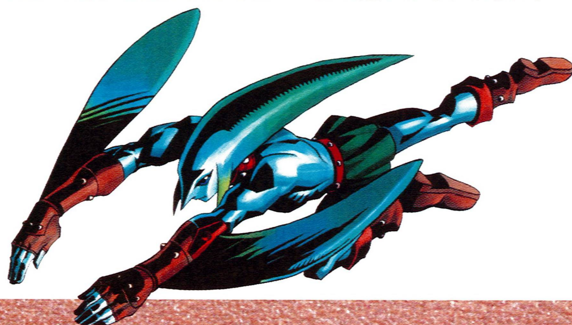
背が高いので、リンクでは届かなかった段差が登れるようになり、ジャンプの距離も伸びる。海で暮らす一族だけあって、水中での移動は自由自在。しかし、火や氷には極端に弱く、それらの攻撃を受けるとその直前からやり直しとなってしまう。氷の固まりや溶岩にも近づかないように。



◆水中を陸地のように歩けるので、海底の探索もラクチン。



◆水には強いけど、寒すぎるのは苦手のようだ。



●ゾーラアクション

● 泳ぐ・潜る

●使用ボタン

3Dスティック   Aボタン
 Bボタン

Aボタンを押している間、泳ぎ続ける。3Dスティックで泳ぐ進路と深さを変えられ、水底に着地すれば、歩いたり走ったりもできる。

水中移動



◆サカナのように水中を自在に泳ぐのはとても気持ちがいい。

水面ジャンプ



◆深くもぐってから一気に浮上すると、水面をジャンプできる。

MYSTERIOUS POWER





● カンフー攻撃・ブーメラン

●使用ボタン

Bボタン  3Dスティック

Bボタンからの攻撃。連打すれば3回連続攻撃になり、3回目の攻撃がハイキックとなる。攻撃力が高く、水の底でも繰り出せるので使いやすい。

腕にあるヒレを飛ばすブーメラン攻撃は、3Dスティックで飛ばす方向を決める。ブーメランは曲線を描いて飛んでいくので、Z注目した方が敵にヒットさせやすい。ブーメランを放っている間にAボタンを押せば、回転キックが発動するが、水中では出すことができない。水中でブーメラン攻撃をすると無防備になってしまうので、周囲の状況に注意すること。

水の中でも攻撃可能



◆水底にいれば攻撃可能だが、水中で漂っているときはできない。

ブーメラン



◆敵を倒し、なおかつ落とすアイテムも回収できる。

回転キック



◆バック宙からのキック攻撃。地上にいるときだけ発動できる。

● バリア

●使用ボタン

Bボタン

体のまわりに電流のバリアをはりめぐらせるアクション。防御中や泳いでいるときに使用できる。発動中は魔力を消費する。水中でも陸地でも発動できる。

防御中にバリア



◆バリアに触れた敵をしびれさせることができる。

泳ぎながらバリア



◆スカルギョならバリア攻撃で倒すことができる。





魂の宿った変身効果のあるお面

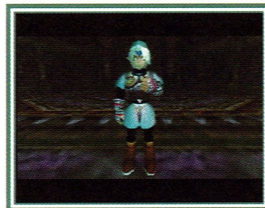
鬼神の仮面

●入手場所
月の草原
●掲載ページ
→172ページ

●特徴

ボス部屋でのみ威力を発揮

すべてのお面を集めて、月にいる4人の子供たちとのかくれんぼをクリアすると、ムジュラからもらえる。かぶると、絶大な攻撃力を持つ鬼神へと変身するが、使用できるのは各神殿のボス部屋と、ムジュラ戦のみ。入手してからエンディングを迎えれば、その後のプレイでも使えるようになる。ムジュラ戦をクリアしないで1日目に戻ると、お面がなくなってしまうので注意。



◆鬼神に変身すると、前作の大人リンクとほぼ同じ体型になる。

●鬼神アクション

● 剣攻撃

●使用ボタン

Bボタン  Zボタン

普段のリンクと同様の剣攻撃ができる。Z注目をしていれば、空中や離れた相手を剣先から出るビームで攻撃することも可能。他のアイテムは使えない。

ビーム攻撃



◆ビームを出すと、魔力を消費する。Bボタンで発射できる。

剣で防御



◆鬼神になると両手持ちの剣に変化するため、盾が使えない。



MYSTERIOUS POWER



CHECK POINT

変身キャラクターの特徴をいかす

各キャラクターは、それぞれに得意な地形やアクションを持っている。リンクでは行けなかった場所も、変身することで探索ができるようになる場合もあるので、まずは各キャラクターの特性をしっかりと把握しておこう。

各キャラクターの移動スピードは、リンクとデクナッツがほぼ同じで、ゴロンとゾーラがリンクより少し早い程度だ。



長距離移動はゴロンで



◆平原などを一気に駆け抜けるときはゴロンの高速移動が最適。

浅瀬はゾーラで走る



◆沼地の浅瀬ではリンクで泳ぐより、ゾーラで走る方が早い。

大量の敵はデクナッツで撃破



◆回転アタックを連発すればスキがなくなりダメージを受けない。

遠距離ジャンプはリンク



◆「ウサギずきん」をかぶれば、リンクでも遠くに飛べる。



オカリナの歌の力

オカリナの歌はここに掲載した12曲のほか、カカシに覚えさせて呼び出すときに使う「録音案山子の歌」がある。この歌は好きなメロディーにできるが、時間を戻すたびに覚え直させなくてはならない。

覚える歌とその効果



時の歌

キー操作



●習得のタイミング

時計塔の上で、スタルキッドからオカリナを取り戻すと思い出す。

●効果

時間を1日目に戻す

かつてゼルダ姫から教わった「時の歌」を奏でると、時の女神の力添えで時間をさかのぼることができる。時のオカリナだけでなく、変身後の楽器でも効果は同じ。時間を戻してもリンクが経験したことや重要なアイテムはそのまま残るが、消費アイテムなどはリセットされてしまうので注意。



◆1日目に戻ると、チャットがすべきことを教えてくれることも。



いやしの歌

キー操作



●習得のタイミング

オカリナを取り戻してから、時計塔地下のお面屋に教わる。

●効果

傷ついた魂をいやす

「いやしの歌」には傷ついた魂をいやし、お面に封じ込める効果がある。そうやって作られたお面は、さまざまな効果や能力を秘めている。デクナッツやゴロンなどの姿に変身できるお面もその一部である。また、ゴシップストーンの前で奏でると妖精を出現させることもできる。



◆いやされた魂はお面となって残る。どんな効果があるのだろう。



エポナの歌

キー操作



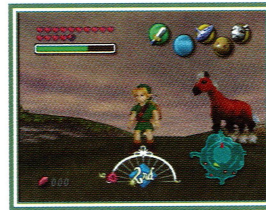
●習得のタイミング

ロマニー牧場でエポナと再会すると、ロマニーが教えてくれる。

●効果

エポナを呼び寄せる

オープニングで離れ離れになってしまうエポナだが、再会後は「エポナの歌」を奏でることで、いつでも呼び寄せることができる。また、ウシの前でこの曲を奏でるとミルクがもらえたり（あきビンが必要）、ゴシップストーンの前で奏でると妖精が出現することも覚えておくといい。



◆呼べばすぐにやってくる。普段はどこにいるんだろうか。

BLOW a STRONG BLAST on BUGLE





大翼の歌

キー操作



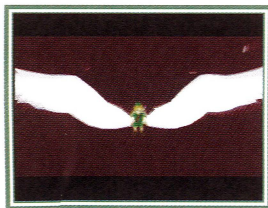
●習得のタイミング

ウッドフォールへ向かう途中の石版に刻まれている。

●効果

フクロウの石像にワープする

クロックタウンや各地の要所に置かれているフクロウの像。「大翼の歌」を覚えたあとなら、この像を剣で切っておくことで、いつでも像のある場所までワープできるようになる。時間が足りなくて1日目に戻ってしまったときや、ダンジョン攻略後に再び行く必要があったときにはかなり助かる。



◆遠くの神殿へも一気にワープ。移動時間が短縮される。



嵐の歌

キー操作



●習得のタイミング

イカーナの墓場で墓をあばき、中ボスに勝つと知ることができる。

●効果

嵐を起こす

「嵐の歌」は嵐を呼んで雨を降らすことが主な効果。雨を利用して魔法のマメを育てることができるほか、ゴシップストーンの前で奏でると妖精珠が出現する。また、作曲者の兄シャープにこの曲を聞かせることで、彼にかけられた呪いを解いてあげることもできる。あわてずゆっくりと奏でよう。



◆弟の作った曲を聞かされて、呪いから解放されたシャープ。



目覚めのソナタ

キー操作



●習得のタイミング

デクナッツ城に捕らえられたサルから教えてもらう。

●効果

深く眠る者を起こす

眠っている者を呼び起こす「目覚めのソナタ」。本来はウッドフォールの神殿を浮上させるための歌なのだが、それ以外の場面でも活用できる。深く眠りこんでウンともスンとも言わない者の前で使ってみよう。なお、ウッドフォールの神殿だけは沼中に響く楽器で奏でなければ反応しない。



◆眠っている者がいたら、とりあえず目の前で奏でてみよう。



覚える歌とその効果



ゴロンのララバイ



●習得のタイミング

ゴロンのほこらで、長老の息子に「半分だけの子守歌」を聞かせる。

●効果

ゴロン族を眠らせる

「ゴロンのララバイ」は一度では覚えられない。ゴロン族の長老から聞き出した「半分だけの子守歌」を息子に聞かせることで、最後まで覚えるのだ。伝統の子守歌らしく、これを聞くとゴロン族なら誰でも眠ってしまう。やはりゴロンリンクの太鼓ともっとも相性がいいようだ。



◆ダイゴロンもこのとおり。遠くまで聞こえる楽器が必要だ。



潮騒のボサノバ



●習得のタイミング

ゾーラのタマゴをすべてそろえると、幼魚が教えてくれる。

●効果

巨大なカメを呼ぶ

ゾーラホールで奏でると大ガメが登場して、背に乗ることでグレートベイの神殿まで自動的に連れていってくれる。プロのギタリストであるミカウ用だからか、「潮騒のボサノバ」は他の曲に比べると少し複雑なメロディー。暗記しにくいが、さいわい他の場面で使用することはない。



◆グレートベイのぬしとも言える、大ガメを呼び出す効果がある。



ぬけがらのエレジー



●習得のタイミング

イカーナ古城で王を倒し、呪いを解くと教えてくれる。

●効果

ぬけがらを残せる

奏でることで自分の分身を残すことができる「ぬけがらのエレジー」は、押しっぱなしにしないと作動しないスイッチなどがある場所で使える。リンク、デクナッツ、ゴロン、ゾーラとそれぞれの姿で合計4体のぬけがらが残せるが、デクナッツの軽いぬけがらはあまり残す意味がない。



◆ノーマルリンクをはじめ、全部で4体のぬけがらを残せる。



BLOW a STRONG BLAST on BUGLE



誓いの号令

キー操作



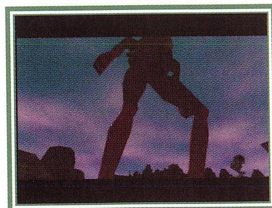
●習得のタイミング

ウッドフォールの神殿でオドルワを倒すと教えてくれる。

●効果

四神を呼び集める

トレイルが集めてくるようにいった四巨人を呼ぶことができる。オドルワを倒すと教えてもらえる「誓いの号令」は、最終日の時計塔内部でしか効果がない。各地の神殿でボスを倒し、四巨人の囚われた魂を解放しておくと、各地から現れた四巨人がリンクを手助けしてくれる。



◆時計塔の内部で奏でると、各方角から四神が現れる。



時の逆さ歌

キー操作



●習得のタイミング

クロックタウンの天文観測所か雑貨屋のカカシから聞ける。

●効果

時間の流れを遅くする

「時の歌」を逆から奏でる「時の逆さ歌」には、時間の流れを遅くする効果がある。最初から時間を遅くしておけば、3日間でできることはかなり多くなるはずだ。時間を遅くした状態でもう一度奏でれば、時間の流れを平常に戻すことができる。場面によってうまく使いわけるとよいだろう。



◆時計の進みが2倍になるので、余裕をもって行動できる。



時のかさね歌

キー操作



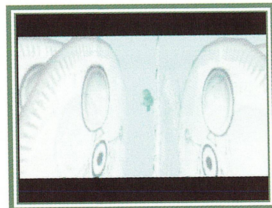
●習得のタイミング

クロックタウンの天文観測所か雑貨屋のカカシから聞ける。

●効果

時間を半日進める

時を一気に半日進めることができる。クロックタウンのカカシと同じ効果だが、こちらのほうがどこでも奏でられるぶん使い勝手はよいだろう。本編攻略ではあまり使わないが、団員手帳攻略中などにイベントが発生する時間帯まで飛ばしたいときや、すぐに日付を送りたいときには便利。



◆時間がまたたく間に過ぎ去っていくのが目に見えるようだ。



タルミナにすむ人々

タルミナには人間、デクナッツ、ゴロン、ゾーラなどの種族がそれぞれの土地で生活している。ここでは、団員手帳に記入したりお面を入手できるキャラクターを紹介するので、場所を見て確認しておこう。

脇を支えるキャラクターたち



アオ
クロックタウン
ゴーマン一座の芸人コンビのひとり。相棒のアカと玉投げを練習している。



アカ
クロックタウン
アオの相棒。夜も昼も、いつでも一緒にアカとなかよく遊んでいる。



アキンドナッツ
クロックタウンほか
ふるさとをはなれて商売するデクナッツたち。町、沼、山、海、谷にそれぞれいる。



アロマ夫人
団員手帳 お面 クロックタウン
ドトール町長の奥さん。町の興行担当係でもある。息子のカーフェイを心配している。



アンジュさん
団員手帳 お面 クロックタウン
宿屋の一人娘。礼儀正しくやさしい子で、すぐに謝るクセが。料理は苦手。



アンジュのおばあさん
団員手帳 クロックタウン
本が大好きなおばあさん。少しぼけ気味なのか、リンクを息子と間違える。



カーフェイ
団員手帳 お面 クロックタウン
アンジュの婚約者。スタルキッドに子供にされてしまい、マニ屋の裏口に隠れている。



銀行の窓口員
クロックタウン
防犯意識のまったくない銀行員。特殊なスタンプを使って預金を管理している。



グル・グルさん
団員手帳 お面 クロックタウン
ゴーマン一座の音楽係。ふだんはにこやかだが、ストレスがたまっているらしい。



ゴーマン座長
団員手帳 お面 クロックタウン
ゴーマン一座の座長。口も態度も悪いが、意外と涙もろい一面も？



剣道場のおやじ
クロックタウン
落ち着き払っているようにみえるが、実はけっこう臆病者。剣の腕前は不明。



雑貨屋のアルバイト
タルミナ平原
夜間、雑貨屋の店番をしている青年。趣味はバンドとへそくり。昼間は平原にいる。



雑貨屋の店主
クロックタウン
マニ屋のおやじの昼の姿。夜より人当たりがよくなっている。「マジで！」が口癖。



ジュド（ローザ姉妹）
タルミナ平原
ローザ姉妹の片割れ。カーニバルの振りつけをどうするか悩んでいる。回転が得意。



大工のアルバイト
タルミナ平原
カーニバルのやぐら作りのために雇われたアルバイト。まだ動きがぎこちない。



宝くじ屋の店主
クロックタウン
姿をみせず、窓口越しにしか会話をかわすことができない。営業熱心ではない。



宝箱屋のおねえさん
クロックタウン
賞品もゲーム代もおねえさんの気分次第で決定する。ゾーラリンクが好みらしい。



町長秘書
クロックタウン
町長公邸で秘書兼受付をしているが、仕事熱心ではなく誰でも通してしまう。

THE CHARACTERS in STRANGE LAND RING TRUE





チンクル
クロックタウンほか
自分を森の妖精だと信じつづけて35年。マップを売りながら妖精を待っている。



トトさん
団員手帳　クロックタウン
ダル・ブルーのマネージャー。ライブが中止になったことを残念がっている。



ドトール氏
団員手帳　クロックタウン
周りを気遣うあまり、煮え切らない態度をとる町長。奥さんの尻にしかれている。



トメちゃん
クロックタウン
カーニバルのやぐら作りに取り組む大工のひとり。最後まで仕事を投げ出さない。



バイセン
クロックタウン
町の自警団長。月が落ちてくることを恐れ、町長に避難勧告を出すよう呼びかける。



バクダン屋のおふくろさん
団員手帳　お面　クロックタウン
バクダン屋の母親。夜中にひとりで仕入れに行くなど、まだまだ現役気分である。



バクダン屋の店主
クロックタウン
無愛想だが、実は母親思いのやさしい息子。カーニバルでは花火を上げる係である。



ハニーとダーリン
クロックタウン
いつもイチャイチャしているカップル。矢で射られても決してダンスをやめない。



ポストマン
団員手帳　お面　クロックタウン
職務に忠実な公務員。毎日、1分の狂いもなく郵便を配達しつづけている。



ボンバーズ
団員手帳　クロックタウン
困っている人を助けるのが目的の正義の秘密結社。秘密なのにすぐ人に言いたがる。



町の射的場のおやじ
クロックタウン
オクタロックを的にした射的場を経営している。客以外の人間にはわりと無愛想。



マニ屋のおじさん
団員手帳　お面　クロックタウン
盗品の売買専門店。暴利をむさぼる悪どい商売をするが、人のよい一面もある。



マリラ（ローザ姉妹）
団員手帳　クロックタウン
ローザ姉妹の片割れ。今の振りつけが気に入らず、里に帰ろうかとも考えている。



ムトー
クロックタウン
カーニバルの決行を支持するガンコ職人。家族だけはこっそり逃がしていたりする。



ラッテの店主
クロックタウン
ロマニー牧場のミルクをこよなく愛し、本物の味がわかる会員にだけ販売している。



リンク
クロックタウン
いなかから出てきたゴロン族の青年。おおらかな性格で細かいことにこだわらない。



？？
団員手帳　クロックタウン
ナベかま亭に現われる謎の手。紙をあげると、お礼にトイレで拾ったものをくれる。



シカシ
天文台
子供好きの天文学者。クロックタウンでもっとも月の脅威を感じている人間である。



脇を支えるキャラクターたち



カマロ
団員手帳 お面 タルミナ平原
舞踏家の幽霊。すばらしい踊りを完成させたが、後継者がいないのが心残り。



コウメ
沼地
ボートクルーズの受付をやっている。口は悪いが、借りはかならず返す性格。



コタケ
沼地
沼地の奥でクスリ屋を営んでいる。最近は自慢のハナもめっきり衰えてしまった。



執事
お面 沼地
デクナッツ王国の執事。マジメな性格に見えるが、いたずら好きの一面ももつ。



デク王
沼地
デク姫を溺愛しているが、早とちりのためしょっちゅう姫に怒られている。



デク姫
沼地
責任感と気が強いデクのお姫さま。最近ようやくデクラッパが吹けるようになった。



沼の観光ガイドのおやじ
沼地
チンクルの父親。息子の将来を心配している。沼では写し絵コンテストを開催中。



沼の射的場のおやじ
沼地
さまざまなモンスターを用意している。ちなみに弓を持っていない客はお断り。



ガボラ
山里
山里のカジ屋の助手。実際に剣を鍛えているので、腕は確かなようだ。



空腹ゴロン
お面 山里
腹が減って動けなくなったゴロン。歯ごたえのある食べ物をほしがっている。



ズボラ
山里
山里のカジ屋の主人で、主に営業担当。働くのはあまり好きではないようだ。



ダイゴロン
山里
スノーヘッドの入口をふさぎ、吹雪を起こしている張本人。悪気はないらしい。



ダルマーニ3世
山里
かつて勇者として名をはせたゴロン族の幽霊。残された者たちが心配で成仏できない。



チュウゴロン
山里
大バクダンを専門に扱う店の主人。彼の試験に合格しないと、大バクダンは使えない。



長老
山里
責任感あふれるゴロンの長老。勇敢なのは結構だが、ガンコすぎるきらいがある。



長老の息子
山里
父親を恋しがる幼いゴロン。泣き出すとほこら中に響く、スゴイ肺活量の持ち主。



岩おじさん
ミルクロード
ミルクロードをふさぐ岩を、一生懸命壊しつづけている人。仕事に誇りを持っている。



ゴーマン兄弟
団員手帳 お面 ゴーマントラック
馬の調教師の兄弟。隣のロマニー牧場の人気をねたみ、嫌がらせをたくらんでいる。

THE CHARACTERS in STERANGE LAND RING TRUE





クリミアさん

団員手帳　お面　ロマニー牧場

牧場の経営者で、妹想いのはたらき者。毎日、町へ新鮮なミルクを配達している。



ナデクロさん

団員手帳　お面　ロマニー牧場

コッコ小屋の飼育係。自分の育てたヒヨコが無事コッコになることを夢見ている。



ママム・ヤン

ロマニー牧場

牧場の片隅でドッグレース場を営む女性。たくさんのイヌに囲まれて暮らしている。



ロマニー

団員手帳　ロマニー牧場

牧場で姉とふたり暮らしをしている。ウシを守るためにオバケと戦おうとしている。



エバン

ゾーラホール

ダル・ブルーのリーダーで、キーボード担当。プライドが高く、他人を認めない面も。



ジャパス

ゾーラホール

ダル・ブルーのベーシスト。言葉づかいは悪いが、音楽のセンスはかなりのもの。



所長

グレートベイの海岸

海洋研究所の所長。長い間ゾーラの研究をしており、知識も豊富である。



ディジョ

ゾーラホール

ダル・ブルーのドラム担当。のんびり屋でおっちょこちょい。要ダイエット。



ミカウ

お面　ゾーラホール

ゾーラ族の勇者の血をひく若者。ダル・ブルーのギタリストでもある。



漁師

グレートベイの海岸

サカナを獲って30年のベテラン。美人には弱い。最近は霧に悩まされている。



ルル

グレートベイの海岸

ダル・ブルーのボーカル。突然声が出なくなり、コンサートの開催が危ぶまれている。



サコン

イカーナ渓谷

ケチなスリだが、用心深くてなかなか捕まらない。盗品はマニ屋に卸している。



シャープ

イカーナの墓場

幽霊音楽家の兄。過去の呪いにとらわれ、死してなお王家の復活を夢見ている。



シロウくん

団員手帳　お面　イカーナ渓谷

目立たない兵士。傷つき倒れているが、何年も誰にも気づいてもらえないでいる。



パメラ

イカーナ渓谷

オルゴールハウスに住むしっかり者の娘。研究熱心な父親を支えている。



パメラの父

お面　イカーナ渓谷

あらゆるフシギなモノを研究している学者で、ゴースト研究の第一人者でもある。



フラット

イカーナ渓谷

イカーナ王家に仕えていた作曲家。自分を閉じ込めた兄を憎みながらも愛している。



幽霊小屋の主

イカーナ渓谷

さまよえる魂の管理者。成仏できないでいる魂を、戦いにより導いている。



さまざまなアイテム類

冒険の途中で入手できるアイテムには、その場で使う即効アイテム、Cボタンにセットして使うCアイテム、コレクト画面に表示されるコレクトアイテム、ダンジョンで使用するダンジョンアイテムがある。

各アイテムの効果



回復のハート

即効アイテム

リンクのハートを回復させるアイテム。1個でハートがひとつ回復する。モンスターを倒したり、草を切ったりすると出現する。レッドチュチュを倒せば、確実に入手できる。

草やツボの中にある



◆リンクのハートが減ると、草やツボやモンスターから入手できる確率が高くなる。ダメージを受けたら、これらでこまめに回復していこう。



魔法のツボ

即効アイテム

リンクの魔力を回復させるアイテム。回復のハート同様、草やモンスターから入手できる。ゴロンレース場やスノーヘッド神殿のボス部屋には、ゴロン専用の巨大なツボがある。

大きなツボは大回復



◆魔法のツボには小さいものと大きいものがあり、大きさに比例して魔力の回復量も増加する。これも魔力を消費していれば入手しやすくなる。



ルピー

お金

アイテムの購入やミニゲームをプレイするときに必要なアイテム。初期装備のサイフは99ルピー、おとなのサイフは200ルピー、巨人のサイフは500ルピーまで貯められる。

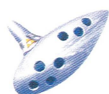
1～200ルピーまである



◆緑のルピーは1ルピー、青は5ルピー、赤は20ルピー、紫は5ルピー、銀が100ルピー。金色のルピーは200ルピーだ。たくさん集めよう。



VARIOUS ITEMS



時のオカリナ

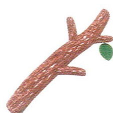
Cアイテム

覚えた曲を奏でるアイテム。CボタンとAボタンで演奏する。各曲のキー操作は、コレクト画面で確認できる。デクナッツになるとラッパに、ゴロンでタイコに、ゾーラでギターに変化する。

姿が変わればオカリナも変わる



◆各キャラクターに変身すると楽器も変化するが、奏でた曲の効果は変わらない。ただし、イベントによっては特定の楽器でなければ効果が現れないことも。



デクの棒

Cアイテム

敵を攻撃したり、先に火をつけたりできるアイテム。攻撃力はコキリの剣の倍あるが、叩くと壊れてなくなってしまう。火をつけた場合も、一定の時間が経過すると燃え尽きる。

しょく台に火をともす



◆デクの棒をしまえば火も消える。

クモの巣を焼く



◆巣でふさがれた入口は火で。



デクの実

Cアイテム

地面に投げつけると、激しい光を放つ目くらましアイテム。敵の動きを一時的に止めることができる。デク花で空中を飛んでいるときに使えば、ダメージを与えることも可能。

デクの実バクダン



◆通常は光を放つだけだが、デク花ジャンプをしているときだけは、敵にダメージを与えるアイテムになる。最大20個まで持てる。



各アイテムの効果



勇者の弓

Cアイテム

ウッドフォールの神殿で入手できるアイテム。Cボタンで構えて、再度Cボタンを押すと矢が発射される。主に、空中や離れたところにいるモンスターやスイッチを撃つときに使う。

空中の敵を倒す



◆Z注目すればヒットさせやすい。

ハチの巣を落とす



◆天井のハチの巣などを落とせる。



炎の矢

Cアイテム

スノーヘッドの神殿で入手できるアイテム。Cボタンでセットすれば、矢が炎をまとった矢に変化する。撃つたびに魔力を2ポイント消費するため、連射ができない。

しょく台に火をともす



◆しょく台に炎の矢を当てれば、火をともすことができる。デクの棒がないときや、離れたところのしょく台に火をつけたいときに利用しよう。



氷の矢

Cアイテム

グレートベイの神殿で入手できるアイテム。炎の矢同様、Cボタンにセットすれば冷気をまとった矢に変化し、撃つたびに魔力を2ポイント消費する。水を凍らせることができる。

敵を凍らせる



◆一部のモンスターを氷にできる。

水面に足場を作る



◆水面に撃てば、一時的に足場が。

VARIOUS ITEMS





光の矢

Cアイテム

ロックビルの神殿で入手できるアイテム。Cボタンで矢が変化し、撃つたびに魔力を4ポイント消費する。攻撃力は炎や氷の矢と変わらない。主に仕掛けを解くために使用する。

太陽のブロックを消す



◆ロックビル神殿にある仕掛け。

神殿を反転させる



◆赤いスイッチを撃つと反転する。



魔法のマメ

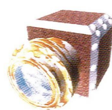
Cアイテム

やわらかい土の上で使用可能。出てきた芽に水を与えれば、空を飛ぶ魔法の葉に成長する。葉の飛ぶコースは決まっているので、自由に操作することはできないが、何度でも乗れる。

マメ植え場で使用



◆魔法のマメが植えられるのは、専用のマメ植え場だけ。デクナッツ城中庭の地下にいる男と、沼地のアキンドナッツだけがこのマメを売っている。



写し絵の箱

Cアイテム

沼の観光ガイドのオヤジからもらえるアイテム。Cボタンで構えて、もう一度Cボタンを押せば写真が撮れる。1枚だけしか持ち歩けないが、撮り直しは何度でもできる。

なんでも撮れる



◆ただ撮るだけなら、どんなものでも自由に撮影できる。続けてCボタンを押せば、自分の姿を撮影することも可能だ。撮った写真は消すときにも確認できる。



各アイテムの効果



バクダン

Cアイテム

敵や物を爆発させることができるアイテム。Cボタンで取り出し、もう一度Cボタンを押すと足元に置ける。このとき、3Dスティックを上に倒せば遠くに投げることも可能。

岩を爆破



◆これくらいの岩なら爆破できる。

カベを爆破



◆ヒビの入った壁も爆破できる。



ボムチュウ

Cアイテム

バクダンと同じ効果を持つアイテム。Cボタンで足元に置くと、そこから勝手に走り出し、障害物にぶつかると爆発する。壁の上などにあるものを爆破させるときに使用。

カベをのぼって爆破



◆障害物にぶつかるか、一定の時間が経過するまでは、どこまででも走っていく。Z注目すればターゲットに向かって移動する。

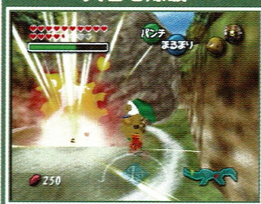


大バクダン

Cアイテム

ゴロン専用のアイテム。ゴロンの里で取り扱い試験をクリアしないと使えない。バクダンよりも威力が高く、バクダンでは壊せない物も爆破できる。使い方はバクダンと同じ。

大岩を爆破



◆これくらいの岩でも爆破できる。

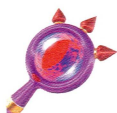
屋上を爆破



◆イカーナ古城の屋上でも使用。

VARIOUS ITEMS





まことのメガネ

Cアイテム

ゴロンの里で入手できるアイテム。見えない壁や道、宝箱などを発見することができる。使用中は魔力を消費する。Cボタンを押すとメガネを通しての視界となり、もう一度押すと元に戻る。

隠された宝箱発見



◆見えない道や宝箱は、スノーヘッドの神殿やイカーナの墓などに多数存在する。あやしいと感じたら、こまめにまことのメガネで調べよう。



フックショット

Cアイテム

海賊の砦で入手できるアイテム。木やマトに撃ち込むとクサリが縮み、その場所までリンクを運んでくれる。Cボタンで構えると照準が現れ、再度Cボタンを押すとフックが発射される。

木やマトに



◆写真のようなマトや木など、木製の物ならフックを撃ち込むことができる。ただし、クサリが届かない場所には使用できない。赤い照準を目印にしよう。

宝箱にも撃ち込める



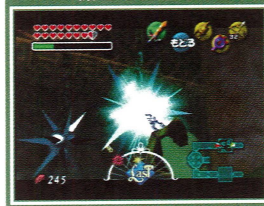
◆宝箱をマトがわりにできる。

攻撃もできる



◆矢のかわりとして使うことも可。

機雷を揺らす



◆機雷同士がぶつかれば爆発する。



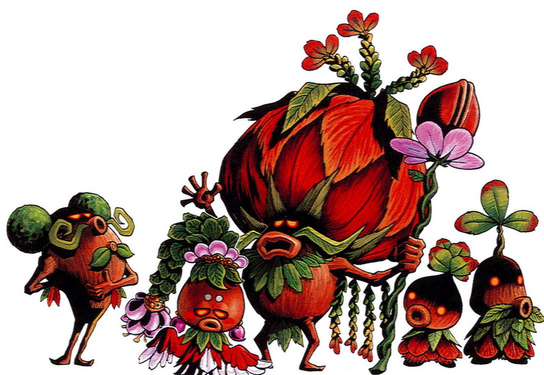
各アイテムの効果



あきビン

Cアイテム

水やクスリなどを入れることができるアイテム。入れたいものの近くでCボタンを押せば、対象物がビンに入り、中に入れたものは、同じくCボタンで使用可能。最大で6個まで持てる。



ムシやサカナをつかまえる



◆穴にムシを放すとアイテムが。

水や薬を入れる



◆すくえるのは新鮮な水だけ。

ミルクを入れる



◆ミルクはバー・ラッテでも買える。

妖精をつかまえる



◆妖精があれば生き返れる。

キノコを入れる



◆キノコは青いクスリの材料。

イベントで使用



◆デク姫やゾーラのタマゴを運ぶ。

VARIOUS ITEMS





大妖精の剣

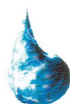
Cアイテム

ロックビルの神殿のはぐれ妖精をすべて集めるともらえるアイテム。Cボタンで取り出し、攻撃する。両手持ちの剣なので、持っている間は盾での防御ができなくなる。攻撃力は高い。

盾が使えない



◆威力は金剛の剣とそれほど変わらないが、両手持ちの剣なので使用中は盾が使えず、使い勝手はイマイチ悪い。ボス戦での使用は避けるべき。



わらしべアイテム

Cアイテム

アキンドナッツが持つ権利書や、団員手帳イベントに関わるアイテムを指す。そのもの自体に特殊な効果はないが、人から人へ渡すことで大金やお面などを入手することができる。

月の涙



◆町のアキンドナッツに渡す。

権利書



◆各地のアキンドナッツに渡す。

ナベかま亭のカギ



◆営業時間外でも出入り可能に。

手紙



◆アンジュやカーフェイがくれる。

思い出のペンダント



◆カーフェイから渡される。



各アイテムの効果



ハートのかけら

コレクトアイテム

リンクのハートを増やすアイテム。4つ集めれば「ハートの器」が完成し、ハートが1個増える。全部で52個あり、宝箱の中やミニゲームの景品として入手できる。

ハートの器はボス戦で



◆各神殿のボスを倒すと、リンクのハートを1個増やすハートの器が手に入る。それ以外の場所では絶対に入手できない。



剣・盾

コレクトアイテム

初期装備のコキリの剣は山のカジ屋でフェザーソードか金剛の剣に、勇者の盾はイカーナ古城でミラーシールドに変更することができる。ほとんどは一度変更すると、元には戻せない。

フェザーソード



◆100回使うと元の状態に戻る剣。

ミラーシールド



◆特殊な光を反射できる。



矢立て・ボム袋

コレクトアイテム

初期装備の矢立ては矢を30本まで、ボム袋はバクダンを20個まで持てる。これらの装備品には「大きな～」と「最大の～」が存在し、変更すると持てる数が増えるようになる。

大きな矢立て



◆最大の矢立ては50本まで持てる。

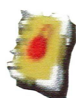
ボム袋



◆最大のボム袋は40個まで持てる。

VARIOUS ITEMS





ボンバーズ団員手帳

コレクトアイテム

ボンバーズの団員として認められるともらえるアイテム。困っている人に話しかけると手帳に記入され、その人を幸せにすると幸せシールが貼られる。困っている人は全部で20組いる。

団員手帳



◆人々を幸せにすることに熱意を燃やす少年たち。小さいけれどしっかり者なのだ。



ダンジョンマップ・コンパス

ダンジョンアイテム

ダンジョンで宝箱から入手できるアイテム。マップがあればダンジョンの構造を、コンパスならダンジョン内にある宝箱やボス部屋などの詳細情報を確認できるようになる。

ダンジョンマップ



◆一度入った部屋は青で表示。ダンジョン内をくまなく探索するためには、なくてはならないアイテムだ。



小さなカギ

ダンジョンアイテム

ダンジョン内にあるカギのかかった扉を開けるアイテム。宝箱の中に入っている。入手したカギは、そのダンジョンの中でしか使えない。入手できる数は、ダンジョンによって異なる。

宝箱から入手



◆小さな宝箱に入っている。

カギつき扉を開く



◆この扉はカギがないと開かない。



VARIOUS ITEMS



各アイテムの効果



ボス部屋のカギ

ダンジョンアイテム

ダンジョン内にあるボス部屋の扉を開けるアイテム。専用の青い宝箱に入っている。入手したカギは、そのダンジョンのボス部屋でしか使えない。ダンジョンに必ず1個存在する。

特殊な宝箱にある

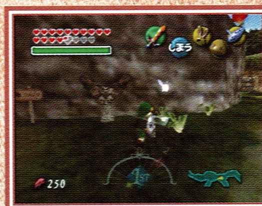


◆ボス部屋のカギが入っている宝箱は、普通の宝箱とは形状が異なる。これを入手するためには、中ボス戦をクリアしなければならない場合が多い。

CHECK POINT

フクロウ像付近でアイテム補充

各所に設置されているワープポイント、大翼の像の付近には必ず妖精がひそむツボや草がある。妖精をあきビンに入れておけば、ハートがなくなったときに生き返ることができるので、常に1匹は持ち歩くようにしたい。妖精以外にも矢や魔法のツボなどが補給できる。



◆再びワープして戻ってくれば、草やツボは復活している。たくさんつかまえておこう。



◆妖精に触れると、妖精はハートを回復していなくなる。間違って触れないように。

マップ解説

The Legend of ZELDA "Majora's Mask"

クロックタウン

メインとなるこの世界の中心

A=攻略キーポイント（P52〜53参照）

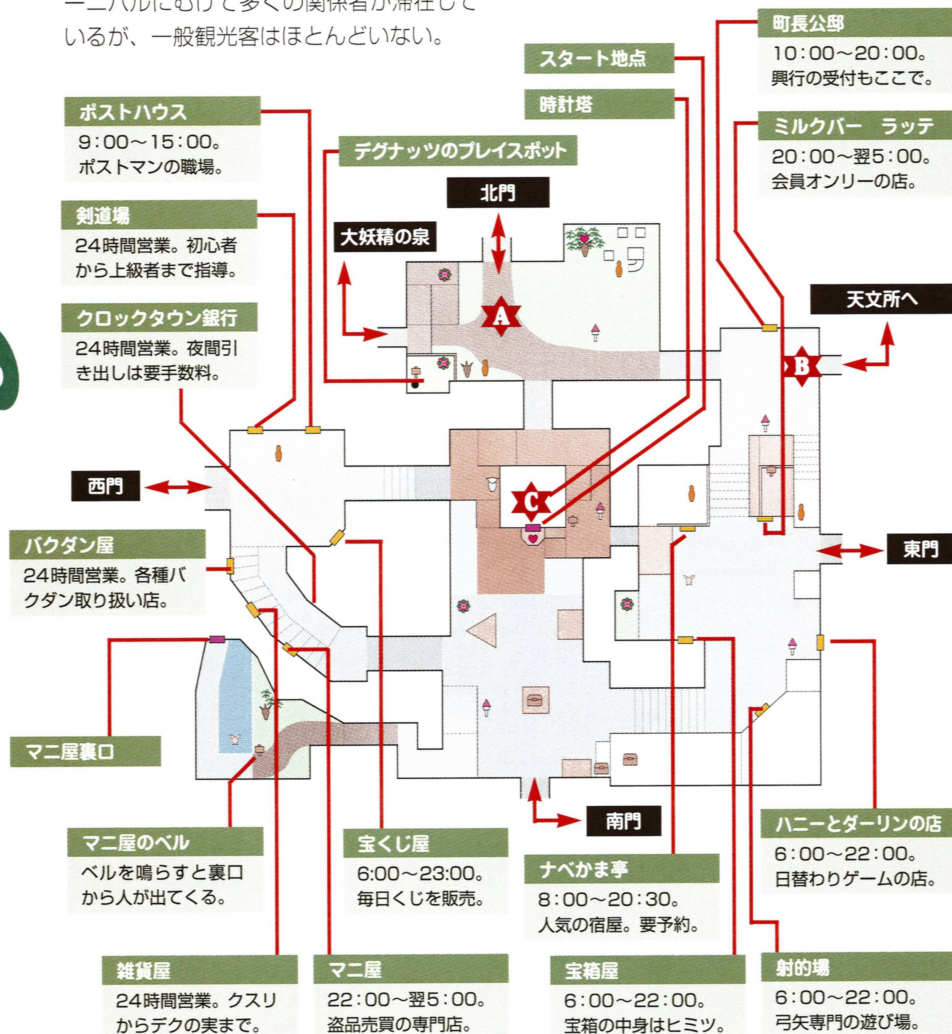


◆例年ならば観光客で大繁盛の時期だが、今年は商売あがったり。

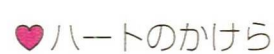
● クロックタウン

タルミナの中心に位置する大きな町、それがクロックタウンだ。現在は3日後のカーニバルにむけて多くの関係者が滞在しているが、一般観光客はほとんどいない。







デク花　ハートのかけら　フクロウの像　宝箱　はぐれ妖精

穴　三角ポスト　ボンバーズの団員（鬼ごっこ時）

アイテムなどの販売店

雑貨屋



◆夜の間はアルバイトが店につめている。商品には詳しくないので、話を聞くなら昼間に行こう。

バクダン屋



◆通常はバクダンが20個まで入るボム袋を販売している。大きなボム袋はいつ届くのだろうか。

マニ屋



◆タックリーにアイテムを盗まれた場合、ここで買い戻すことができる。やけに高いけれど。

遊ぶところ

ハニーとダーリンの店



◆客の相手が面倒なのではなく、こういう経営スタイルらしい。営業中ずっと踊りづめ。

宝箱屋



◆運とカンだけが頼りのミニゲームだ。スタートと同時に思いっきり突っ走ろう。

射的場



◆弓があれば射的ゲームに挑戦できる。みごと記録を塗り替えれば、ステキな賞品がもらえるぞ。

その他の店など

クロックタウンはひとびとの生活空間というよりも、もともと遊び場や店を多くそなえたプレイタウンとしての印象が強い街である。そのため、カーニバルの開催が危ぶまれている現在でも、たくさんのミニゲームを楽しむことができる。

宝くじ屋



◆好きな3桁の数字を入力して購入するくじ。一度当選番号を確認したら、あとは当て放題だ。

ミルクバー　ラッテ



◆営業時間外なら会員証を持っていなくても入れる。マスターと世間話ができるのだ。



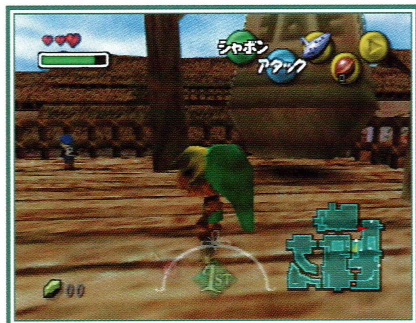
攻略キーポイント for solve a mystery...

A 風船割ってゲームスタート

天文台へ行くには、ボンバーズの団員との鬼ごっこをクリアしなければならない。テストはタウン北にいるジムの風船をシャボンアタックで割るとスタート。町に散った子供たちは、北にふたり、西にひとり、東にふたりいる。朝までに5人すべてを見つけられないと、やり直しになるので太陽が出ているうちに鬼ごっこを始めよう。鬼ごっこをクリアすれば、天文台へと続く抜け道の暗号を教えてもらえる。暗号は、のちにボンバーズ団員手帳を入手するときにも必要になるので、覚えておくこと。



◆まずははぐれ妖精をつかまえて大妖精の元へ。



◆東にいるひとりは、宿屋のベランダにいる。

B 天文観測所にて月の涙ゲット

暗号を教えてもらったら、タウン東にある抜け道を通って天文観測所へ。観測所に到着したら、シカシに話しかけて望遠鏡をのぞかせてもらうのだ。

望遠鏡で町の時計台の上をクローズアップして見ると、スタルキッドが小躍りしている場面を発見できる。その後、スタルキッドの目線を追って月を見ると、月の目から月の涙がこぼれ落ち、観測所の近くに落下する。これを手に入れたら、町に戻ってタウン南にいるアキンドナッツに見せてみよう。すると、アキンドナッツは土地の権利書とデク花をゆずってくれる。これで時計台の上に行けるようになる。



◆道の途中にいるスタルチュラはシャボンアタックで倒す。Z注目して発射だ。



◆観測所にいるカカシに踊ってもらえば、時間を半日進めることができる。



◆シカシに話しかければ、何度でも望遠鏡をのぞける。いろいろと見てみよう。



Collection of the saying of Gossip Stone タルミナ平原

「配達人ポストマンはスケジュール第一だが速達だけは例外らしい」



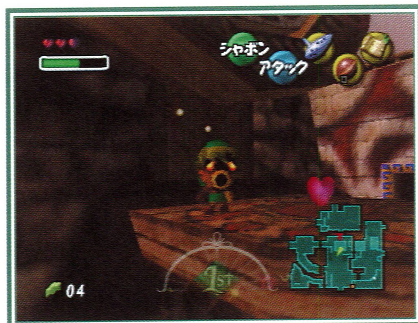


C 最期の日、深夜0:00を過ぎたら時計台へ

3日目の0:00を過ぎると、時計台が動き出し、上へ登れるようになる。時間がきたら、デク花を使って移動しよう。

時計台の上ではオカリナを奪い、リンクをデクナッツの姿にしたスタルキッドと再会。チャットとトレイルの会話のあと、スタルキッドとの戦闘が始まる。スタルキッドは空中に浮いているので、シャボンアタックで攻撃しよう。一度でも攻撃がヒットすれば、スタルキッドはオカリナを落とすので、急いで拾いにいこう。オカリナを取り戻すと、回想シーンがはじまり、リンクはゼルダ姫に教わった「時の歌」を思い出す。これで、「時の歌」を奏でれば、リンクは1日目のクロックタウンに戻され、スタルキッドとの戦闘は終了となる。

1日目に戻ったあと、時計台の下にいるお面屋に会いに行くと、「いやしの歌」を教わり、デクナッツの姿から開放される。「デクナッツのお面」は「いやしの歌」で外れるが、その後Cボタンにセットして使えば、いつでもデクナッツに変身できる。お面屋のイベントが終了したら、チャットの助言にしたがって、沼地方面へ向かおう。



◆ハートのかけらのあとには、回復のハートが。



◆お面屋からムジュラの仮面奪回を頼まれる。

ゼルダのひ・み・つ

本当はすっごくコワイらしい

最期の日にも落ち着いた様子の剣道場の師範だが、23:00になると精神統一を理由に道場を追い出されてしまう。0:00を過ぎると再び入れるようになるが、そこに師範の姿はない。一体どこへ……？ 掛け軸の裏にある隠し部屋に入ってみよう。



◆いつもはえらそうなことを言っているが、やっぱり……らしい。



コンプリートガイド

get your hands on capture everything!



町で入手できるもの



- ハートのかけら
- 団員手帳
- あきビン
- 大きな(最大の)矢立て
- おとなのサイフ
- 大妖精のお面
- カーフェイのお面
- めおとの面
- バクレツのお面
- 夜更かしのお面
- キータンのお面
- 座長のお面
- ポストハット
- ブレー面
- 土地の権利書

冒険の拠点となるクロックタウンではハートのかけらとお面を多数手に入れることができる。これらはミニゲームをクリアしたときの景品として、または団員手帳に関わる人々を幸せにすることでもらえる場合が多い。また、団員手帳を埋めていくイベントの中には、イカーナ渓谷に入れるようになってからでないとクリアできないものもあるので、このページを参考にして、確実にこなしていこう。

お面　タウン北

「大妖精のお面」をもらおう

リンクの姿に戻ってから、はぐれ妖精をつかまえて大妖精のほこらへ行くと、「大妖精のお面」がもらえる。はぐれ妖精を呼び寄せるのに役立つお面なので、事前にもらっておくようにしよう。



◆「大妖精のお面」は、ダンジョン内に散ったはぐれ妖精を探すのに使える。

アイテム　ハートのかけら　タウン西

集めたルピーは銀行へ

タウン西にある銀行に、200ルピー以上預けるとおとなのサイフが、5000ルピー預けるとハートのかけらがもらえる。預金の限度は5000ルピーまでだが、残高が4999ルピーの状態で500ルピーを預けると、5499ルピーまで預金できる。



◆これ以上預けようとすると、断られてしまう。



Collection of the saying of Gossip Stone　タルミナ平原

「町の外壁のまわりを飛んでるカラスは音楽がスキらしい」



歌　タウン西

さすらいのカカシ

雑貨屋にいるカカシに「録音案山子の歌」を覚えさせると、ダンジョン内などでカカシを呼び出すことができる。1日目に戻るとリセットされるので、必要なときだけ覚えさせよう。



◆全8音で自分の好きなメロディーを作ることができる。操作を忘れないように。

ルピー　タウン東・南

宝箱にはルピーがいっぱい

町に置かれている宝箱には、東の宝箱に100ルピーが、南のふたつの宝箱に50ルピーと20ルピーが入っている。南の宝箱は1～2日目はひとつしかないが、3日目になるとやぐらの上にも出現する。



◆南の宝箱は、デク花でこの屋根の上に移動し、そこからフックショットで。



◆東の宝箱は「ウサギずきん」か回転アタックからのジャンプで取りに行こう。

アイテム　タウン北

ボンバーズ団員手帳をもらおう

困っている人を助ける団員手帳イベントは、まずボンバーズの団員たちにメンバーとして認めてもらわなければならない。簡単に手帳をもらいたいなら、リンクに戻ったあとにタウン東の秘密の隠し通路の前にいる子供に暗証番号を告げ、再び入口に戻ってくればOK。暗号を覚えていなくても、もう一度リンクで鬼ごっこをクリアすれば手帳がもらえる。



◆最初に暗号を聞き出すためには、鬼ごっこをクリアしなくてはならない。



◆暗号を覚えておけば、何度も鬼ごっこをやらなくてもすむ。



◆団員手帳を手に入れたら、さっそく活用しよう。



団員手帳 お面 アイテム タウン東

アロマ夫人からの依頼

町長公邸にいるアロマ夫人は、1ヶ月前に姿を消した息子のカーフェイを探している。リンクで話しかけると捜索を依頼され、これを引き受けると「カーフェイのお面」が入手できる。この依頼をクリアするには、3日目の夜、ミルクバーにいるアロマに、カーフェイからの母への速達を渡せばよいのだが、その速達を入手するためには、アンジュとカーフェイの団員手帳イベントを2日目までこなさなければならない。2日目にマニ屋でカーフェイに会ったら、3日目の昼すぎにマニ屋の主人に話しかけ、母への速達を手に入れよう。



◆1日目の10:00に町長公邸を訪れると、アロマとゴーマン座長の会話が発生する。



◆アロマの部屋の奥にあるカーフェイの部屋で彼の日記を見ることができる。



◆母への速達を渡せば、シャトー・ロマーニ入りビンがもらえる。

団員手帳 お面 タウン東

アンジュとカーフェイの結婚式

団員手帳のメンバーの中で、クリアするのにもっとも手間のかかるふたり。1日目の昼すぎに「カーフェイのお面」でアンジュに話しかけるところから、ふたりのイベントがスタートする。詳細は以下を参照。



◆ポストマンがアンジュに手紙を渡したあとに彼女と話すと、イベント発生。

■ふたりを幸せにする手順

1.深夜に厨房でアンジュと密会

1日目に「カーフェイのお面」で話しかけると、アンジュと23:30に厨房で会う約束が交わされる。その約束を守ると、アンジュからカーフェイへの手紙を渡され、朝一番に投函するよう頼まれる。



◆13:00頃、アンジュに「予約してる」と言うとカギがもらえ夜間も出入り可能に。



◆アンジュから受け取った手紙。忘れずに投函してあげよう。

Collection of the saying of Gossip Stone タルミナ平原
「ミルクバーの会員証は牧場でイイコトするともらえるらしい」



2.カーフェイと会う

アンジュからの手紙を投函すると、2日目の午後に手紙がカーフェイに届けられ、以降22:00までマニ屋の裏口からカーフェイに会いに行けるようになる。彼に話しかけると、思い出のペンダントをアンジュに渡すよう頼まれる。



◆カーフェイは自分が子供の姿になってしまったいきさつを教えてくれる。



◆のぞき穴からマニ屋の店内をのぞけるが、見えるのはマニ屋の主人だけ。

3.思い出のペンダントをアンジュへ

カーフェイから受け取ったペンダントは、2日目の18:00～20:00までの間か、3日目の6:00～12:00までの間ならアンジュに届けることができる。どちらの時間帯でもOKなので、行けるときに届けよう。



◆ペンダントを渡さないとアンジュは3日目の昼以降ナベかま亭からいなくなる。

4.「太陽のお面」を取り出す

3日目は、イカーナ渓谷にあるサコンのアジトに出向いて、カーフェイのお面奪回のお手伝いをすることになる。詳細は158ページで解説しているので、そちらを参考にしてほしい。このイベントは夜6時からはじまるので、その前にアジトへ向かおう。



◆アジトはサコンしか開けられないので、彼が扉を開けるまで隠れていよう。

5.カーフェイの到着を待つ

サコンのアジトで婚礼のお面を取り戻したら、ナベかま亭の従業員の部屋へ行き、カーフェイが戻ってくるのを待とう。カーフェイが到着すると、ふたりのイベントはクリアとなり「めおとの面」がもらえる。



◆待っている間に従業員の部屋にある宝箱から、100ルピーをもらっておこう。



◆ようやく幸せになったふたり。1日目に戻すのはちょっとかわいそうな気も。



団員手帳　お面　タウン北

盗人に狙われたバクダン屋のおふくろ

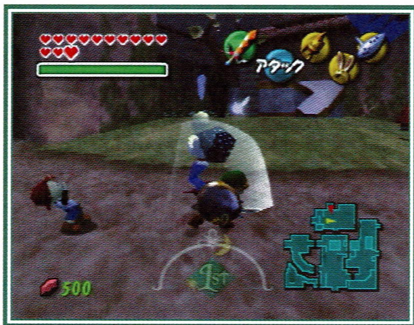
1日目、0:00になるとタウン北の門からボム袋を持ったバクダン屋のおふくろが現れ、盗人サコンがおふくろの荷物を奪うイベントが発生する。このとき、サコンが逃げる前に荷物を取り戻してあげると、「バクレツのお面」がもらえ、彼女の団員手帳イベントはクリアとなる。



◆ボム袋を手に入れても、すぐには買えない特殊なバクダンもあるのだ。

■サコンから荷物を取り戻す方法

おふくろから荷物を奪ったサコンは、タウン北の門から外へ逃げ出そうとする。サコンが背に抱えている荷物を剣で叩けば、サコンは荷物を落したまま去っていくので、盗人イベントが発生したら、すぐにサコンのあとを追いかけよう。



◆このあたりを剣で叩けば、荷物を取り戻せる。

団員手帳　お面　タウン西

マニ屋の掘り出しもの

マニ屋では3日目の夜に掘り出しものが売り出される。この掘り出しものは、左記のバクダン屋のおふくろイベントを同じ3日間中にクリアしていなければボム袋に、クリアしていれば「夜更かしのお面」に変化する。「夜更かしのお面」は500ルピーと高額だが、団員手帳イベントに関わるアイテムなので購入しておこう。ただし、代金は一括で払わなければならないので、その前に500ルピー貯められる巨人のサイフを入手しておく（P128参照）必要がある。



◆ルピーはタルミナ平原のタックリーを倒して稼げば、すぐに貯まる。

■「キータンのお面」と母への速達

アンジュとカーフェイのイベントを2日目までこなしていると、3日目の昼すぎから22:00までの間、裏口からマニ屋を訪問できる。ここで「キータンのお面」とカーフェイの母への速達を受け取れば、マニ屋の団員手帳イベントはクリアとなる。



◆マニ屋からは、カーフェイの行き先と彼との関係について教えてもらえる。



Collection of the saying of Gossip Stone　タルミナ平原

「結婚のあかしめおとの面は争いをしずめ、なごませるフシギな力があるらしい」



団員手帳　ハートのかけら　タウン東

クロックタウンの町長、ドトール氏

町長公邸にいるドトール氏は、朝から晩まで続けられる大工と兵士たちとの会議にうんざりしている。この会議は「めおとの面」で話しかけると止めることができるので、お面を入手したら中断させてあげよう。会議を中断させると、ドトール氏からハートのかけらがもらえ、彼の団員手帳イベントもクリアとなる。



◆リンクの「めおとのお面」を見て、ドトール氏と大工と兵士は落ちつきを取り戻す。

団員手帳　お面　タウン東

ゾーラ族のトトとゴーマン座長

１日目と２日目の22:00以降、ミルクバーラッテを訪れると、ゾーラ族のトトとゴーマン座長に会える。トトに話しかけると、演奏の手伝いを頼まれるので、彼のいうとおりに4つの楽器でメロディーを奏でよう。演奏が成功すると、ゴーマン座長から「座長のお面」がもらえ、ふたりの団員手帳の欄に幸せシールが貼られる。



◆ゴーマン座長には、日中なら町長公邸やナベかま亭で会うことができる。

■4つの楽器で「風のさかな」を演奏

トトの演奏の手伝いを成功させるには、オカリナとラッパとタイコとギターが必要。まずは「デクナッツの仮面」「ゴロンの仮面」「ゾーラの仮面」を入手しよう。演奏自体は、トトが指示するメロディーをそのとおりに奏でればよいだけなので、4つの楽器がそろっていればクリアできる。



◆どの楽器から始めてもOK。オカリナは主旋律パートを担当。



◆デクナッツのラッパが軽快な音を響かせる。操作は簡単だ。



◆ゴロンのタイコは、当然ベースとなるリズムを刻むのだ。



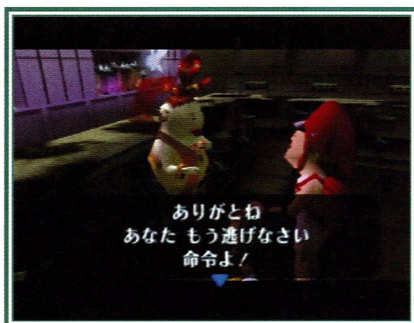
◆ゾーラのギターパートはちょっと複雑。さすがプロの腕前だ。



団員手帳　ハートのかけら　お面　タウン西

勤勉な公務員、ポストマンの悩み

時間に正確なポストマンは、3日目の夜、勤勉なあまり町から逃げ出すことができず悩んでいる。ポストマンを町から逃がしてあげられるのはアロマだけなので、カーフェイからの母への速達をポストマンに渡して、ふたりを会わせてあげよう。お礼に「ポストハット」がもらえる。



◆命令なら、堂々と（？）町を逃げ出すことができる。

■ポストマンのトレーニングに挑戦

1日目と2日目の夜に行なわれる10秒トレーニングは、「ウサギずきん」をかぶっていれば、タイムカウントが表示されたままになる。時間をよく見て成功させよう。あとは、アンジュの手紙を一度でも配達してもらっていれば、彼のイベントはクリアだ。



◆成功すればハートのかけらがもらえる。がんばって時間を合わせよう。

団員手帳　ハートのかけら　タウン西

ふたごのダンサー、ローザ姉妹

1日目と2日目の夜に、タウン西でダンスの練習をしているローザ姉妹。彼女たちの前で「カマロのお面」をかぶって、カマロのステップを披露すると、ハートのかけらがもらえ、団員手帳イベントがクリアとなる。ふたりは昼間はナベかま亭の2階にいるので、このときにも話しかけてみよう。部屋には音楽係のグル・グルもいる。



◆3人でダンス。このあと、ふたりはリンクのことをマスターと呼んでくれる。

団員手帳　ハートのかけら　タウン東

便所から現れる謎の手

深夜0:00から朝までの間に、ナベかま亭の1階にある便所を訪れると、紙をほしがる謎の手に遭遇する。権利書や手紙類を渡してあげると、ハートのかけらがもらえ、謎の手の団員手帳イベントもクリアとなる。渡した紙は戻ってこないので、権利書や手紙に関わるイベントを続けたい場合は、渡さないように。



◆この手の主が誰なのかは、一切わからない。団員手帳にも「??」と記されるだけ。



Collection of the saying of Gossip Stone　タルミナ平原

「少し大きな奇妙な石は潮騒のギターをきかせると顔色が変わるらしい」



団員手帳 ハートのかけら タウン東

アンジュのおばあさん

ナベかま亭の1階の部屋にいるアンジュのおばあさんの話を「夜更かしのお面」をかぶって最後まで聞くと、おばあさんは本の内容についての質問をしてくる。「ときのカーニバル」には正しく答え、「4にんのきょじん」で「わかんない」を選択すると、ハートのかけらが2個もらえ、団員手帳イベントがクリアとなる。



◆机の上にあるおばあさんの日記を読むこともできる。毎日内容が変化する。

団員手帳 お面 タウン南

ゴーマン一座の音楽係グル・グル

1日目か2日目の夜、タウン南の洗濯場に行くと、ひとり曲を奏でるグル・グルに遭遇する。話しかけると「ブレー面」がもらえ、彼の団員手帳イベントもクリアとなる。

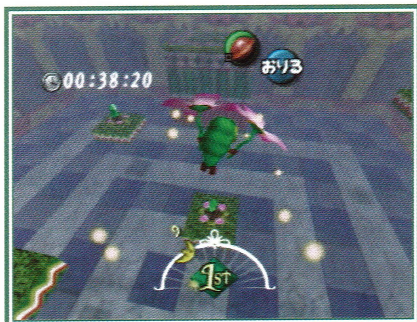


◆日頃は温和そうな顔をしているが、怒ると怖い。

ミニゲーム ハートのかけら タウン北

デクナッツのプレイスポット

タウン北にあるデクナッツのプレイスポットは、デク花ジャンプで移動する足場のルピーを集めるゲーム。3日間新記録を出すとハートのかけらがもらえる。



◆2日目になると、いきなり難易度が上がる。

アイテム ハートのかけら タウン南

里帰りしたいアキンドナッツ

タウン南にいるアキンドナッツに月の涙を渡すと、土地の権利書がもらえる。この権利書は、めぐりめぐって200ルピーという大金になるわらしべアイテム。まずは、沼地のアキンドナッツを訪れよう。3日間ですべてのアキンドナッツと権利書を交換すれば200ルピーが手に入る。



◆各地に散らばるアキンドナッツたちは、今の生活に不満を抱いているようだ。



ミニゲーム　アイテム　ハートのかけら　タウン東

町の射的場で矢立てゲット

水の中から現れる赤いオクタロックを、矢で撃っていくミニゲーム。制限時間内に39匹以上の赤オクタロックを射抜けば大きな矢立てが、すでに沼の射的場で大きな矢立てをもらっているなら最大の矢立てがもらえる。さらに矢立て入手後、50匹すべての赤オクタロックを射抜くと、ハートのかけらが入手できる。



◆青いオクタロックを撃つと、制限時間が短くなってしまうので注意。

ミニゲーム　ルピー　ハートのかけら　タウン東

ハニーとダーリンのお店

ハニーとダーリンのお店は、日替わりでゲーム内容が変わるミニゲーム場。3日間パーフェクトを取ると、ハートのかけらがもらえるので、ぜひとも挑戦しよう。1日目と2日目にパーフェクトを取ると、それぞれ50ルピーがもらえる。すでにハートのかけらをもらったことがあるなら、3日目の景品も50ルピーとなる。



◆成功すると、画面に「PERFECT」の文字が現れる。3日間これを目指そう。

■日替わりゲームの内容

1日目：ボムチュウ当て

回転する台の上からボムチュウを走らせ、壁にあるマトを爆発させていくゲーム。回転が遅いうちに点数を稼ごう。



◆マトに対して垂直になるようボムチュウの進行方向を調整すると当てやすい。

2日目：バクダン・バスケット

回転する台の上から、壁のカゴにバクダンを入れていくゲーム。常に台の中心から走るようにすれば、下に落ちることはない。



◆投げ入れるためには、移動する距離が必要。あせって台から落ちないように。

3日目：的当て

回転する台の上から、壁のマトを矢で射抜いていくゲーム。簡単そうに思えるが、実は3日間のゲームの中で一番難しい。何度か練習してマトとの間合いを計ろう。



◆連射だけではクリアできないうえに、ダーリンから「いたいなあ」と怒られる。

Collection of the saying of Gossip Stone　タルミナ平原
「少し大きな奇妙な石は目覚めのラッパをきかせると顔色が変わるらしい」





ミニゲーム　ルピー　ハートのかけら　タウン東

宝箱屋でアイテムゲット

近づくとせり上がる壁を避け、制限時間内に宝箱を開けるミニゲーム。景品はルピーがメインだが、ゴロンで挑戦するとハートのかけらが手に入る。ただし、ゴロンのときは料金が1回30ルピーと高く、リンクだと20ルピー、デクナッツだと10ルピー、ゾーラだと5ルピーに変化する。すべてはお姉さんの気分次第らしい。



◆ゴロンのときはアイテムだが、それ以外の姿で挑戦すると50ルピーが入手できる。

ミニゲーム　ハートのかけら　タウン西

剣道場で修行をしよう

剣道場では、1回1ルピーの初心者コースで剣の使い方などの基本動作を教えてもらえる。1回10ルピーの上級者コースは、床から出てくる丸太をジャンプ斬りですべて切り倒すミニゲームで、30点取れればハートのかけらがもらえる。簡単なゲームだが、ゲーム開始直後に剣を抜いておかないと、ジャンプ斬りができないので注意。



◆剣を抜いたら、Z注目をしてAボタンを押すだけでジャンプ斬りが発動される。

ミニゲーム　ハートのかけら　タウン北

キツネのキータンのクイズ

タウン北にある草は、投げたりすると勝手に動き出して飛び散ってしまう。これはキツネのキータンのいたずらで、「キータンのお面」をかぶっていればキータンの姿を発見することができる。キータンが出題する5つのクイズに正解するとハートのかけらがもらえる。キータンはミルクロードや春の山里にもいるので試してみよう。



◆クイズの内容は、ゲーム中に登場するキャラクターや物に関することばかり。

ハートのかけら　タウン北

宝クジ屋の当選番号

昼間、宝クジ屋でクジを買うと、夜6時から当選番号の発表が行なわれる。当選すれば50ルピーがもらえるが、クジの購入に10ルピーかかるのでもうけは少ない。



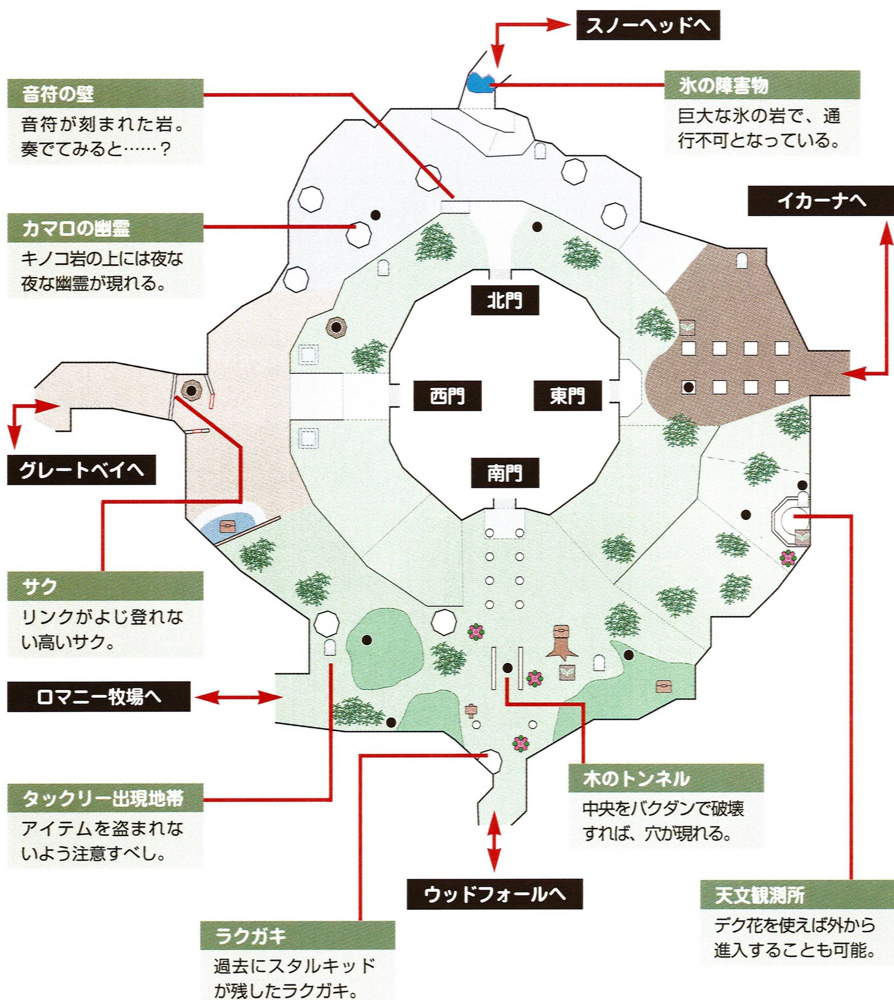
◆当選番号の確認は忘れがちなので気をつけよう。



沼・山・海・川の4つのルートがある

● タルミナ平原

広大なタルミナ平原は、東西南北にそれぞれまったく異なった地形を有している。南の温暖な沼地方面とはうってかわって北にはゴロン族の住む雪山がそびえ、西には果てしない海が広がり、東は草木もロクに生えぬ荒涼とした土地となっている。リンクはクロックタウンを中心に、このフィールドをいくども駆け巡ることになるのだ。









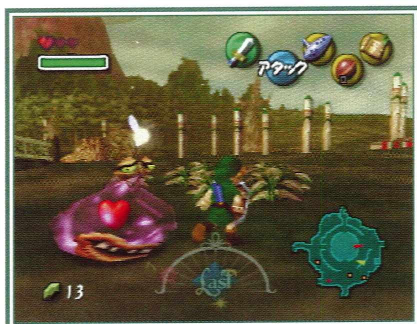




タルミナ平原の昼と夜

昼(6:00～18:00)

日中は視界もよく、フィールド上のアイテムやモンスターを確認しやすい。平原のようすを把握するなら昼のうちに出かけるのがよいだろう。ただし、山里方面に出現するドドンゴは昼のみ活動するモンスター。また、チュチュや本物のボムチュウも夜にはほとんど見られなくなる。昼夜で出現モンスターが変わるのである。



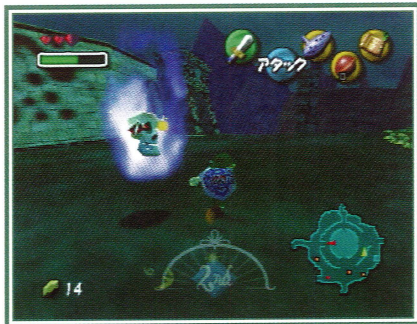
◆草むらにはチュチュが出現。倒しても次々に復活するので、カンタンに回復できるのがうれしい。



◆雑貨屋のアルバイト君。昼間はこんなところにヘソクリを貯めこんでいるのだ。

夜(18:00～6:00)

日が落ちると、青バブルやイーノーのような夜行性モンスターがタルミナ平原を占領する。とくに青バブルは触れると呪われて、剣が抜けなくなるやっかいな敵。できれば夜間の外出は避けたい。一方で、騒々しい昼間とは違い、虫の声がささやかれる夜の平原もまたオツなもの。長居は無用だが、一度は探索してみるのもよいだろう。



◆いちいち相手にしていてはキリがない。どうしても通るときは、急いで走りぬけよう。



◆明け方近くには、店じまいしたアキンドナッツが飛んでいるのを、天文観測所の望遠鏡で発見できる。



コンプリートガイド
get your hands on capture everything!

タルミナ平原で入手できるもの

- ハートのかけら
- ミルク
- カマロのお面

平原にはルピーを稼げるポイントが多い。たくさん貯めよう。



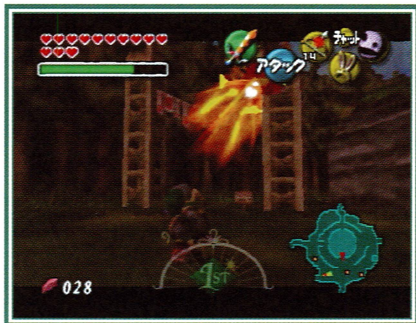
ルピー　タルミナ平原

盗人タックリーで荒稼ぎ

ミルクロードの入口付近にいるタックリーには、ルピーや剣や盾などリンクの持ち物を盗んでいく習性がある。盗まれたアイテムの行き先は、マニ屋。取り戻すには夜を待ってマニ屋で購入するか、「時の歌」で1日目に戻らなければならない。狙われるとかなりやっかいな相手ではあるが、このタックリー、さすがにマニ屋と取り引きしている（？）だけあって、倒したときに落とすルピーは高額。弓で射れば、攻撃がヒットするたびに1～3ルピーを、倒せば200ルピーもの大金を落としてくれるのだ。エポナに乗る、もしくは「石コロのお面」をかぶっていれば、タックリーに狙われることなく攻撃できる。



◆エポナに乗っていると通常の矢しか使えない。12発当てれば倒せる。



◆魔力を消費する矢なら、いずれも6発で倒せる。



Collection of the saying of Gossip Stone　タルミナ平原

「宿屋の娘アンジュはそそっかしくて有名でよく客をまちがえるらしい」





ルピー　タルミナ平原

雑貨屋アルバイトのへそくり

天文観測所の近くには、木登りをしている雑貨屋のアルバイトがいる。この木に回転アタックで体当たりをすると、彼と40ルピーが落ちてくるので、ありがたくいただいておこう。



◆へそくりを奪えるのは3日間のうち一度だけ。昼間ならいつでも木の上にいる。

ハートのかけら　タルミナ平原

アキンドナッツの隠し倉庫

天文観測所の望遠鏡で、街から観測所近くの穴へ移動するアキンドナッツを見たあと穴に行くと、アキンドナッツがハートのかけらを売ってくれる。



◆アキンドナッツが穴に入る瞬間まで見ておかないと、イベントは発生しない。



◆代金として150ルピー要求されるが、値切れば100ルピーにまけてくれる。

ルピー　タルミナ平原

歌が好きなグエー

町の外壁を飛んでいるグエーに「目覚めのソナタ」を聞かせると、約1周の間、ルピーを落としていく。ゴロンの高速移動か「ウサギずきん」で追いかけよう。



◆オカリナ以外の楽器で「目覚めのソナタ」を奏でても、グエーは反応しない。



◆グエーが落とすルピーはすぐに消えてしまうので、普通に走るだけでは拾えない。

ルピー　タルミナ平原

ルピーを落とすグエー

天文観測所の望遠鏡でイカーナ方面の辺りを飛んでいるグエーを追い続けると、グエーが20ルピーを落とす場面に遭遇する。そのあと平原に行くと、ふたつの20ルピーを発見できるので、拾いに行こう。



◆グエーは時計台のあたりまで飛んでいくので、ずっと追いかけていこう。



ルピー　タルミナ平原

壁に記されたメロディー

スノーヘッド方面の壁に記された楽譜をそのとおりに奏でると、ルピーが出現する。一度演奏すると楽譜は消えてしまうが、別の場所に行って戻ってくれば復活するので、何度でもルピーをもらうことができる。



◆曲は訪れるたびに変化するが、ときには懐かしい曲が書かれていることも。

アイテム　タルミナ平原

隠された穴にひそむウシ

沼地方面に行く途中にある木のトンネルの下を爆発させると、穴が出現する。穴の中には2頭のウシがいるので、「エポナの歌」を聞かせてミルクをもらおう。



◆「エポナの歌」を聞かせてあげれば、ウシたちは喜んでミルクをくれる。



◆ミルクはあきビンがなければもらえない。あきビンを空にしておこう。

ハートのかけら　タルミナ平原

仲良く並ぶ4つのゴシップストーン

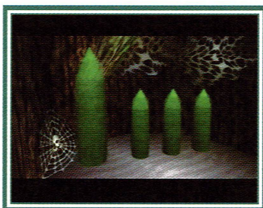
タルミナ平原には、4つのゴシップストーンが並んでいる穴が4カ所ある。4つのうち、もっとも大きいゴシップストーンは、「目覚めのソナタ」をデクラッパで奏でると緑色に、「ゴロンのララバイ」をタイコで奏でると茶色に、「潮騒のボサノバ」をギターで奏でると青色に変化する。すべての場所のすべてのゴシップストーンを同じ色にすると、ハートのかけらをもらえるので、演奏する曲を決めて4ヶ所すべての大ゴシップストーンに聞かせてみよう。大ゴシップストーンの色を変えれば小さいゴシップストーンの色も変化する。



◆「まことのお面」があれば、ゴシップストーンたちからこの情報を聞ける。



◆大ゴシップストーンの正面すぐ近くで歌を奏でないと、効果は現れない。



◆歌を聞かせると、ゴシップストーンはタテに伸びながらその歌の色に変化する。



Collection of the saying of Gossip Stone　タルミナ平原

「スリのサコンのアジトはイカーナ渓谷のはずれにひっそりとあるらしい」





ハートのかけら　タルミナ平原

穴に隠されたハートのかけら

タルミナ平原には、モンスターを倒すことでハートのかけらが得られる穴が3ヵ所ある。ひとつはミルクロード方面の草むらにある穴で、中にはピーハットがいる。ふたつ目はスノーヘッド方面のドドンゴが2体いる穴で、3つ目はグレートベイ方面の岩の下のバイオデクババが4体いる穴。ただし、グレートベイ方面の穴のハートのかけらは、ハチの巣の中にある。



◆ピーハットは夜になると地中に潜ってしまうので、昼間のうちに倒そう。



◆ドドンゴはゾーラのバリアでしびれさせて攻撃するのがもっとも安全。



◆ハチの巣は矢で射抜けば水中に落ちる。

団員手帳　お面　タルミナ平原

カリスマダンサー、カマロ

スノーヘッド方面の岩の上に、深夜になると現れる幽霊ダンサーカマロ。彼は自分のステップが後世に伝えられないことを悔やんでいる。「いやしの歌」で成仏させると「カマロのお面」がもらえ、彼の団員手帳イベントはクリアとなる。



◆「カマロのお面」をかぶると、Bボタンで踊れる。

ルピー　タルミナ平原

壁にはりつけられた石

スノーヘッド方面とグレートベイ方面の壁にある、星座をかたどった石は、壊すと中からルピーが出現する。バクダンやボムチュウを使ってルピーを取ろう。ちなみに、この星座の石はイカーナの墓場の壁にもある。



◆壁の上の方にはりついている石はボムチュウを使えば、簡単に壊せる。



沼地〜フシギの森

A＝攻略キーポイント（P74〜77参照）

●ハートのかけら
7
●主要入手アイテム
ブーさんのお面
まことの仮面
写し絵の箱

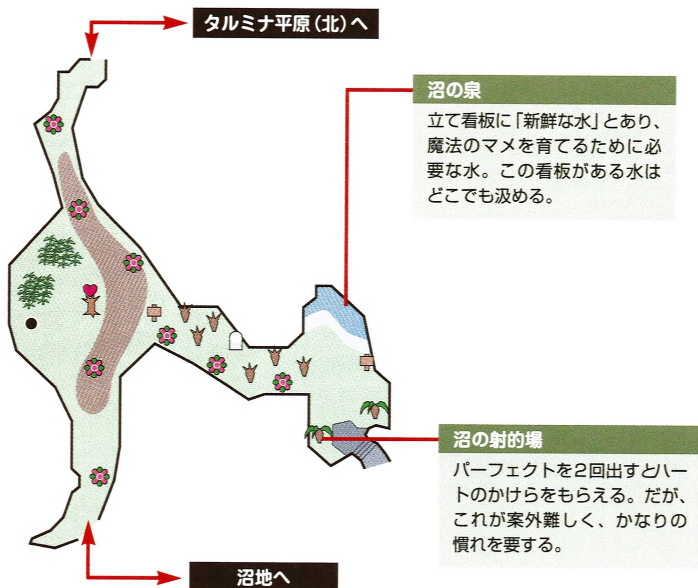
ウッドフォールの神殿へ入るまでの攻略ルート

●まず沼地の奥のオババの店からフシギの森に入り、コウメを救出。するとボートクルーズが動き出すので、デクナッツ城へ入る。
●サルたちの依頼を受けて城の中庭へ潜入、魔法のマメを買う。
●裏庭から魔法のマメで中庭へ戻り、捕らわれのサルの話を聞く。
●ウッドフォールへの近道を通って沼地に出て、大翼と会いつつウッドフォールに入る。
●橋を渡って神殿の入口へ。

● 沼地への道

デク花がたくさんあるのだが、特に重要な意味はない。昼間はウルフォス、夜は青バブルが出現するので、まともに戦うと時間ばかり消費してしまうぞ。

沼地の射的場と泉にも特に重要なイベントがあるわけではない。この周辺で魔法のマメ用の水が必要な場合はこの泉で汲むのがもっとも近い。





フシギの森へ

ゴシップストーン　デク花　ハートのかけら　フクロウの像　宝箱
穴　マメまき場　葉（足場）　花（足場）　ハチの巣

沼地

クロックタウンを出て、最初に大翼の像が見つかるのがここ。
ダイオクタがいる地点から奥は毒に冒されており、神殿をクリアするまで水につかるとダメージを受け続けてしまう。

魔法オババの薬屋
フシギの森でコウメを発見してその旨を報告すると、ビン入りの赤いクスリを渡すように頼まれる。

沼の観光ガイド
写し絵コンテストを主催するガイドの主人は、マップ売りのチンクルの父。ボートクルーズが動くのはコウメ救出後。

デクナッツ城の近道へ

沼のクモ館

「大翼の歌」の石版

ウッドフォールへ

デクナッツ城へ



◆デクナッツで水面を飛び跳ねれば、5回のうちに必ずどこかの葉の上に乗れる。



デクナッツ城～ウッドフォール

A＝攻略キーポイント（P74～77参照）

● デクナッツ城

常にデクナッツの姿で行動することになる。中庭にはデクナッツの兵士が常時見回りしているが、その合間をぬって穴を抜け、魔法のマメ屋のいる穴を目指す。

裏庭からの潜入ルートは複雑そうに見えるが、右上からぐるりと時計回りに進んでいく。移動床のタイミングを計るのには多少の慣れが必要。

デクナッツのほこら

神殿をクリアして、デク姫を送り届けたあとだと、執事のジイが待っている。それまでは奥に入ることができない。

マメ売りのいる穴

マメまき場

穴のある砂地の上で魔法のマメを使うとふたばが出る。マメ屋の穴で水を汲むこともお忘れなく。

E F G D

ウッドフォールへの近道

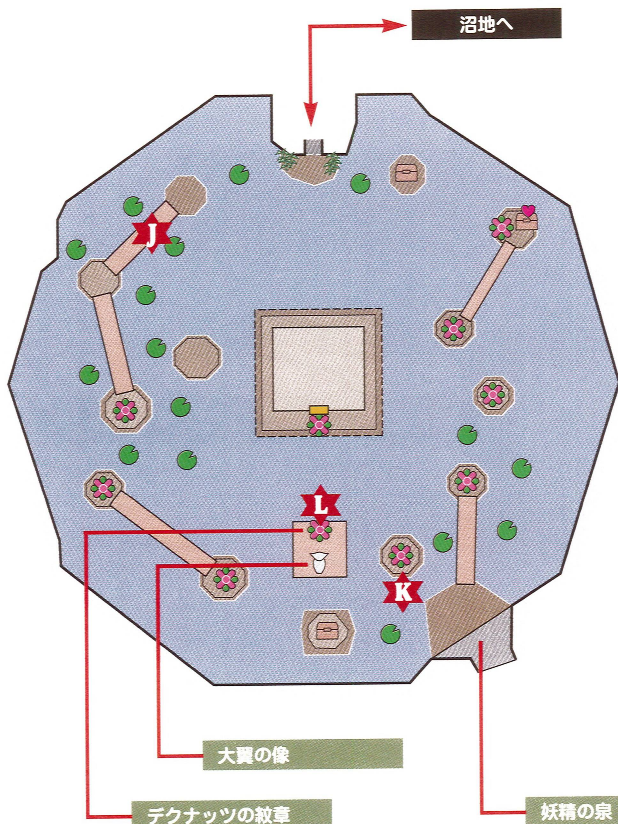
沼地へ

◆魔法のマメを手に入れたら、わざと見回りに見つかるとすぐに外へ出られる。





ゴシップストーン　デク花　ハートのかけら　フクロウの像　宝箱
穴　マメまき場　葉（足場）　花（足場）　ハチの巣



● ウッドフォール

この界隈の水源を司る巨大な沼。細い橋と足場の葉とデク花を使って移動するので、水に落ちないように慎重に進もう。沈んでしまったら、落ちた足場のところからやり直しになる。

中央下のやぐらに大翼の像とデクナッツの紋章があり、ここから神殿を呼び出せる。それまでの中央部は水面が広がるだけ。潜ろうとしても毒にやられるだけ。



◆神殿出現前に中央部へ行くと、そこから毒があふれ出している。



◆神殿を呼び出す場合は、どっち向いていても紋章の上に乗っていれば現れる。



◆妖精の泉は、すべてのはぐれ妖精を助けていなくても、体力を回復してくれる。



攻略キーポイント for solve a mystery...

A フシギの森を案内するサル

フシギの森は正解のルートがひとつしかない。森の入口にいるサルに話しかけるとリンクを正解ルートに導いてくれる。サルは部屋の中で大きく回りこむことがあるので、スナッパーに気を取られると見失いやすい。正解のルートは日によって変わる。

1日目のルート
左→右→右→上→左→左

2日目のルート
右→左→上→左→左→右

3日目のルート
上→左→右→右→上→右



◆スナッパーはリンクめがけて突進してくる。うまくよけながらサルを追おう。

B コウメを救出

フシギの森の最奥部にはコウメが倒れている。そのことをコタケに報告すると、ビン入りの赤いクスリを渡されるので、森に戻って彼女に赤いクスリを手渡そう。あやまって自分で飲んでしまわないように。



◆話しかける前にクスリをセットしたCボタンを押すとリンクが飲んでしまう。

C 写し絵コンテストの題材

ダイオクタが画面の真ん中におさまっていれば、20ルピーの賞金かボートクルーズもう1回無料の権利をもらえる。これ以外の写真の賞金は5ルピー。ただし、沼の風景以外のある写し絵だと、大きなプレゼントがある。79ページを参照のこと。



◆これくらいバッチリ写っていれば、賞品がもらえる。あとでもらいに行こう。

D 警備のデグナッツのスキをつく

デクナッツに見つかるとすぐに城外へ叩き出されてしまう。デクナッツが歩き出したら後ろからついていけばよいが、あまり近づきすぎると反応されて、見つかりやすい。適度な距離をキープして、一気に先へ突っ走るのがベターだ。



◆警備のデクナッツが近づいてきたら、岩や葉っぱの陰に隠れてやりすごそう。



◆警備が向きを変えたら、即ダッシュ。見つかる前に目の届かないところへ。


Collection of the saying of Gossip Stone タルミナ平原
「なかよく並ぶ奇妙な石はみんな同じ色を好むらしい」





E マメを買ったら水を忘れずに

マメ屋がいる穴の中には泉もある。魔法のマメを手に入れたら、外へ出る前にあきビンを使って水を汲んでおくことを忘れないように。また、穴の中の宝箱には20ルピー入っている。これでマメを購入しよう。

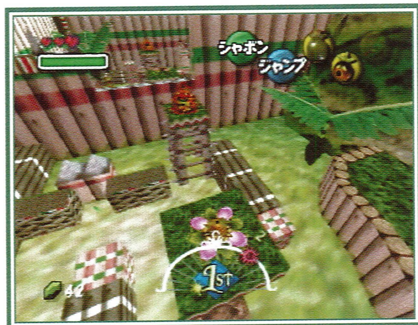

◆マメの芽に水をかければ、空を飛ぶ葉に成長する。マメと水はセットで用意。



◆成長した葉は一定のコースを飛行する。上の足場に降りて宝箱を取ろう。

F 裏口からデク花ジャンプの連続

移動する足場からのデク花ジャンプが最大の難関。移動スピードはさほどは速くないのでタイミングをとるのは難しくないが、慎重になりすぎるとかえって下に落ちやすい。足場に影が映ったところで、即座に降りるのがベストタイミング。



◆警備のオコリナッツに攻撃されると落下する。



◆足場の真上にきたらデク花を離して降りよう。

G ロープはどうやっても切れない

しばりつけられたサルがロープを切ってくれと頼んでくるが、ジャンプ斬りしようとなんだろうと、ロープを直接切ることはできない。頼まれたあと再度話しかければ、会話は次のステップに進み、「目覚めのソナタ」を教えてもらえる。



◆サルはこう言うが、ロープは切れない。一応の努力をしてから話しかけよう。



◆デクラッパを出すとサルは歌を教えてくれる。城を追い出されたら神殿へ。



攻略キーポイント for solve a mystery...

H ドラゴンフライは引きつけて

ドラゴンフライは一定の距離まで近づくとリンクめがけて飛んでくる。距離が遠いとふらふら飛んでいるだけで、そのときに攻撃してもなかなか当たらない。しばらく待って近づいてきたところで攻撃しよう。



◆近づいたところをシャボンアタックで攻撃だ。

I 大翼の歌でワープが可能に

巨大なフクロウは、リンクのこれからの冒険を手助けしてくれる重要なキャラクターだ。彼と会ったところにある石碑の音符を読むことで大翼の歌を覚え、フクロウの像を使ったワープが使えるようになる。



◆大翼には次の目的地でも会うことになる。

J ヒップループも引きつけて

木の橋の上にいるヒップループの突進は防御することができるが、斜めに弾かれると水に落ちてしまうことがある。そこで突っこんできたところをシャボンで待ち伏せて攻撃するのがよい。回転アタックではダメージを与えられないからだ。



◆これくらいの距離からシャボンアタックをするとヒップループは突進してくる。



◆体当たりされる前にシャボンアタックで攻撃しよう。回転アタックは効かない。

K 宝箱類はクリア後に回収

ウッドフォールには3つの宝箱があるが、これらはハートのかけらやルピーなど急いで取る必要のないものばかり。まず中央の奥まで進み、先に神殿をクリアしてしまうほうが効率的といえる。ただ、大翼の像を剣で切りつけることは忘れずに。



◆遠くに見える宝箱には、ハートのかけらが入っている。デク花ジャンプでGO!



Collection of the saying of Gossip Stone タルミナ平原

「少し大きな奇妙な石は眠りのタイコをきかせると顔色が変わるらしい」





K 紋章の上で「目覚めのソナタ」を

ウッドフォール中央下のやぐらには、大翼の像とデクナッツの紋章がある。この紋章の上に乗り、「目覚めのソナタ」を奏でると、中央から巨大な神殿が姿を現す。そしてデク花ジャンプで一直線に飛んでいけば、神殿の入口にギリギリ届くのだ。飛行中、横にブレたりすると届かないことがあるので気をつけたい。やぐらの上のツボの中には妖精が隠れているものがあるので、必ずあきビンでつかまえておこう。これがあるとないとでは、強大なボスと戦っているときのプレッシャーが違う。

ちなみに、すべての大翼の像の近くには妖精が隠されているので、ワープを連続して使えば簡単に集められる。後半戦の神殿に入る際には3～4体の妖精を用意しておくと、探索が長引いてもゲームオーバーになる恐れが激減する。

神殿の周囲は歩けるようになっているが、ここには何もない。神殿の屋上にもアイテムはないので、早く中へ入ろう。

神殿に入るまでにそれなりの時間がかかるのはどのフィールドも同じなので、これ以後も覚悟しておくように……。



◆この紋章の上で「目覚めのソナタ」を奏でる。



◆妖精の近くであきビンを使えばつかまえられる。

ゼルダのひ・み・つ

リンクに助けを求めるサルたち

不思議の森でコウメを助けたあと、サルを無視して「大翼の歌」で移動すると、その後は沼地の入口で通せんぼされるようになる。このサルたちの包囲網は、リンクが話しかけるまでは、いかなる手段であろうとも突破することはできない。



◆このサルも、写し絵コンテストの対象になる。



コンプリートガイド

get your hands on capture everything!



沼地方面で入手できるもの



- ハートのかけら
- 大きな(最大の)矢立て
- 沼の権利書
- まことのお面
- ブーさんのお面

ゴシップストーンからウワサ話を聞き出すことのできる「まことのお面」は、ぜひ手に入れておきたいアイテムのひとつ。



ミニゲーム　アイテム　ハートのかけら　沼地への道

沼の射的場で腕だめし

この射的場では、制限時間内に登場するターゲットをすべて射抜き、2120点以上を取れば大きな（最大の）矢立てが、矢立て入手後に2180点以上のパーフェクトを取ればハートのかけらがもらえる。マトの出現パターンを覚えて挑戦しよう。



◆クリアした時点で持ち時間が残っていれば、それに応じて点数が加算される。

■マトの出現パターン

1.穴から顔を出すオコリナッツ…30点／100点

正面のエリアに現れる2種類のオコリナッツたちは、一定の間隔で穴から顔を出し、1グループすべてを射抜けば次のグループと入れ替わる。出現するのは全部で4つのグループ。左右の崖にも1体ずついる。



◆顔を出す位置は固定されているので、現れたら連射ですばやく一掃しよう。



◆左右の崖上にいるオコリナッツは、顔を出したまま動かないので、狙いやすい。



Collection of the saying of Gossip Stone 沼地への道

「町の宿屋ナベかま亭は不用心にもベランダのドアにカギがないらしい」



2.飛来する3羽のグエー　・・・・・・60点

オコリナッツの2回目の顔出しから出現する3羽のグエーは、画面の右端から飛来し、以降は左、右、左からと交互に4回登場する。2回目までは3羽そろって同じ方向に飛ぶが、3～4回目はそれぞれが別の方向へ飛んでいくため、少し狙いにくい。



◆画面端から現れる瞬間を狙えば、時間が短縮できる。弓を構えて出現を待とう。

3.駆け抜けるウルフォス　・・・・・・100点

1回目のグエー登場以降から出現するようになるウルフォスは、画面左端の奥から現れるタイプと、手前から現れるタイプが存在する。どちらのタイプも、特定の場所で必ず一定の時間立ち止まるので、その瞬間を狙うとよい。全部で6回出現する。



◆画面奥を行くウルフォスは、右から2番目のオコリナッツの隣で立ち止まる。



◆画面手前を駆け抜けるウルフォスは、右側にある木の下で立ち止まる。

アイテム　ハートのかけら　沼地

町へ行きたいアキンドナッツ

アキンドナッツのわらしべイベント第2弾。リンクの状態で話しかければ、町の土地の権利書を沼の権利書に交換することができる。デクナッツの姿なら、このアキンドナッツから魔法のマメが買える。



◆権利書とデク花をゆずってもらったら、屋根にあるハートのかけらを取ろう。

ハートのかけら　沼地

チンクルの写し絵でコンテスト

沼地への道でマップを売ってくれるチンクルは、実は観光ガイドのオヤジの息子。チンクルの写し絵をオヤジに見せるとハートのかけらがもらえるので、チンクルを見かけたら忘れずに撮影しておこう。



◆大アップで撮ると、オヤジはチンクルだとはわからないのか、受けつけてくれない。



◆通常はダイオクタが賞品の対象。観光ガイドの上から撮っても20ルピーもらえる。



ミニゲーム　ハートのかけら　沼地

ボートクルーズの射的ゲーム

ウッドフォールの神殿をクリアすると、沼地のボートクルーズがミニゲーム場に変化する。ゲーム内容は、魔法のホウキで飛行するコウメが持つマトを、ボート上から射抜いていくというもの。20個以上撃てば、ハートのかけらがもらえるが、誤ってコウメに10発の矢を当てると、その時点でゲーム終了となるので注意しよう。



◆初回は無料、以降1回10ルピーで遊べる。コウメがいない場合はフシギの森へ。

お面　沼地・奥

クモに呪われた男を助けよう

沼地の奥にあるクモ館にいる男を救うには、館内にいる黄金のスタルチュラの魂を3日以内に30個集めなければならない。これをクリアするために必要なアイテムは、バクダン（バクレツのお面）とあきビンと魔法のマメの3つ。無事、男の呪いを解いてあげれば「まことのお面」がもらえ、以降はクリアのたびに20ルピーがもらえる。



◆入り口のクモの巣は、火を放てば取り除くことができる。

■黄金のスタルチュラの隠れ場所

1.泉の水の部屋 ・・・・・・・・・・・・8匹

まずは泉の中に1匹、柱を登ったり降りたりしているのが2匹、ツボの中にいるのが1匹、壁に1匹と、ここまでは簡単に見つけられる。残りの3匹は、壁の穴の中にいるので、あきビンにムシを入れて穴に放って、スタルチュラをおびき出そう。



◆ムシは男がいた部屋の石の下にいる。できれば事前に数匹つかまえておきたい。



◆中2階の柱にもいるので、見逃さないように。中2階へは別の部屋から行ける。

2.石碑の部屋 ・・・・・・・・・・・・・5匹

泉の部屋の左側の扉から入った部屋には、大きな石碑の上に1匹、左右の木箱の中に1匹ずつ、壁に2匹いる。石碑の上のスタルチュラは、下からでも狙えるが、中2階から狙えば簡単に倒せる。



◆大岩の下のマメ植え場に魔法のマメを植えると石碑の上に移動できる。



Collection of the saying of Gossip Stone　沼地

「沼の観光ガイドの写し絵コンテストでは沼の写し絵以外は受付けてくれないが、息子の写し絵を持っていけばイイモノをくれるらしい」





3.いねむりデクナッツの部屋 ・・・・・7匹

大きな寝息を立てるデクナッツがいる部屋では、天井のハチの巣の中に2匹、大きなツボの中に2匹、隠しほこらに1匹、ツボに1匹、中2階の壁に1匹いる。大きなツボの中にいるスタルチュラは、ツボに体当たりをすれば、中から飛び出してくる。



◆右から2番目と左端の大きなツボがスタルチュラの隠れ場所。回転アタックで。



◆隠しほこらの入口は、ツタにおおわれている。剣で切り払って中へ入ろう。



◆いねむりデクナッツに「目覚めのソナタ」を聞かせれば、デク花が使えるようになる。

4.クモのレリーフのある部屋 ・・・・・4匹

いねむりデクナッツの部屋の中2階から入った部屋には、ハチの巣の中に1匹、壁に2匹、柱に1匹いる。ダイヤ型スイッチを叩けば、壁にハシゴが現れ、そのハシゴを登った奥にあるマメ植え場に魔法のマメを植えれば、大木の部屋へ移動できる。



◆この通路には、魔法のマメを使うか、回転アタック後のジャンプで行ける。

5.大木の部屋 ・・・・・・・・・・・・・6匹

中央に大きな木が生えている部屋には、草むらの中に2匹、ハチの巣の中に1匹、大木の上に3匹いる。木の上のスタルチュラは、木に体当たりをすれば落ちてくる。草むらに隠れる前に倒そう。



◆草むらのスタルチュラは、ダメージ覚悟で歩き回れば簡単に見つけられる。



◆大木の上のスタルチュラは、木の近くでゴロンプレスをしても落ちてくる。



お面　デクナッツ城

デクナッツじいとの追いかけっこ

ウッドフォールの神殿のボスを倒したあと、デク姫を神殿まで運んであげると、そのお礼にとデクナッツじいが「ブーさんのお面」をプレゼントしてくれる。しかし、手に入れるためには、デクナッツ城の裏にあるほこらで行なわれるデクナッツじいとの追いかけっこイベントを、3日以内にクリアしなければならない。



◆デクナッツじいとの追いかけっこは、コースに慣れるまでかなり苦戦する。

■ゴールまでの道順とポイント

基本的には先を行くデクナッツじいのあとを追いかけていけばよいのだが、コースには複数の分岐ポイントと8つの障害が設けられており、これにもたついているとあっという間にじいを見失ってしまう。リンクが遅れると、じいは少し先の地点で到着を待っていてくれるが、そこにたどり着く前に、各所に設置された自動扉が完全に閉まってしまうとゲームオーバー。ハートがひとつ減った状態でスタート地点に戻されてしまう。まずは以下の分岐ポイントでの進行方向をしっかりと覚えよう。

左→左→【障害1 水場の通路×2】→左→右（青い炎ポイント）→左（黄色い炎ポイント）→【障害2 ジャンプ場】→右（黄緑の炎ポイント）→左→【障害3 水路越え】→左（3分岐ポイント）→【障害4 炎の壁】→右→【障害5 階段とゴロゴロ石】→左（4分岐ポイント）→右（紫の炎ポイント）→【障害6 炎のジャンプ場】→左

障害1.水場の通路

下が水たまりとなっているポイントは、全部で3ヵ所ある。いずれのポイントも障害としてはかなり簡単。たとえ水場に落ちたとしても、冷静に対処すればその分のタイムロスはすぐに取り戻せる。



◆細い足場では無理に走って水場に落ちるより、慎重に歩いて通過した方がよい。



◆ここでのジャンプに失敗して水場に落ちたら、素直に泳いで対岸に渡ろう。

障害2.ジャンプ場

序盤の難関。とはいえ、決して難しい障害ではないので、落ちついてジャンプすればクリアできる。1回ずつ進行方向を確認しながらジャンプしよう。右側の足場は間隔が広いが、回転アタックからのジャンプか「ウサギずきん」があれば渡れる。



◆右側の足場は、回転アタックからのジャンプでも渡れるが、左側の方が安全だ。



Collection of the saying of Gossip Stone　山里への道

「春になったら始まるゴロンレースの賞品の砂金はカジ屋で剣をきたえる以外にカジ屋に売れば40ルピーだがマニ屋に売れば200ルピーで買いとってくれるらしい」



障害3.水路越え

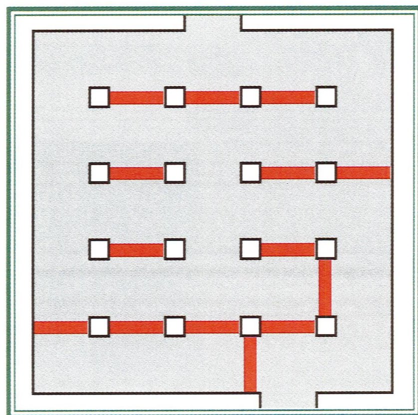
水路を流れる足場を使って対岸に渡っていく障害。ジャンプするタイミングが少し難しいので、無理だと思うのなら、素直に泳いで渡った方が早い。その場合は、まず正面の対岸へ、次に通路に続く岸へと最短距離を泳いでいこう。



◆足場へジャンプして渡る場合は、ここから遠くにある足場を狙ってジャンプ。

障害4.炎の壁

一見、ただの広場に見えるが特定の場所に近づくと炎の壁が出現する障害。壁が現れるポイントは以下のマップのとおり。勢いあまって壁の出る場所に近づいてしまうこともあるので、通路の中央を進もう。



障害5.階段とゴロゴロ石

ピンクの炎があるポイントからは、一定の間隔でゴロゴロ石が出てくる。デクナッツじいの姿を追ってストレートに進んでいけばこれに当たることはないので、立ち止まらずその奥にある階段へ進む。階段は斜面になっているゾーンがあるので慎重に。



◆回転アタックで登る場合は、斜面の上に行かないように進行方向を調整しよう。

障害6.炎のジャンプ場

ゴール一歩手前の障害。すべての足場から炎が出ているが、これはダイヤ型スイッチを矢で撃つか剣で叩けば消える。矢の方がタイムロスが少ないので、事前に数本の矢を用意しておこう。



◆この位置からダイヤ型スイッチを撃つ。フックショットで代用することも可能だ。



◆炎が消えたら、すぐに足場へのジャンプを開始。ここまで来たらあと少しだ。

ウッドフォールの神殿

A＝攻略キーポイント（P86～91参照）

●ハートのかけら

―

●主要入手アイテム

勇者の弓

● ウッドフォールの神殿　1F

VS中ボス

■ゲッコー＆スナッパー

速い動きに惑わされるとリズムが狂う。逃げながら確実にデク花へ潜り、ジャンプアタックしたらすぐ変身を解除する。

ボス部屋

2F-1へ

2F-2へ

手前のしょく台の炎を通して矢を射ると、中央のしょく台に火がつき、花びらが回転しだす。

1F-9
1F-8
1F-5
1F-4
1F-2
1F-3
1F-6
1F-7
1F-1

マップ

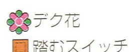
コンパス

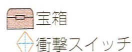
VS中ボス

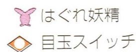
■ダイナフォス

剣を防ぐのは盾の役目。Z注目してガードしながら接近し、ダイナフォスが剣を振り下ろしたあとすぐに攻撃する。

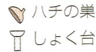












ボス部屋までの完全攻略ルート

最初の神殿なのでさほど広くなく、トラップも全体的に難しくない。

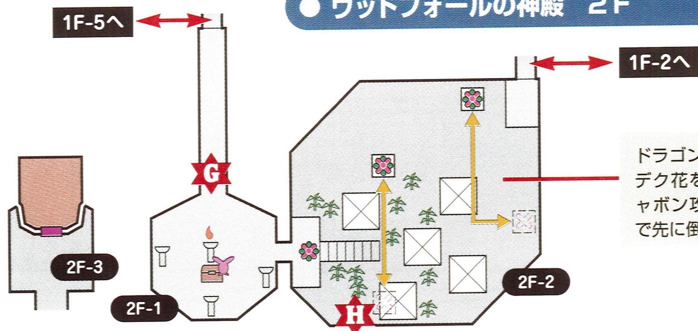
●1F－3で小さなカギを取り、そのまま1F－4へ進んでマップを手に入れる。

●小さなカギを使って1F－5へ進み、1F－6でコンパス入手後に2階へ。

●2F－2から1階に降り、1F－7に進んで中ボス戦。勇者の弓をゲット。

●弓を使って1F－2のしょく台2基に火をつけると、1F－9への扉が開く。

● ウッドフォールの神殿　2F



ドラゴンフライに注意しつつ、デク花を使って移動する。シャボン攻撃かデク花ジャンプで先に倒してしまうのも手だ。

はぐれ妖精全ゲットアドバイス

はぐれ妖精の出現パターンは、宝箱を開く、シャボンやハチの巣に捕われているのを解放する、敵を倒す、のいずれかに限定される。

●1F－5の水中に捕われているはぐれ妖精は、1F－2の浄化装置が動いてから取りにいくと楽だ。

●1F－3、5のハチの巣に捕われている。

●2F－1のはぐれ妖精は、クロボーを全滅させて出現する宝箱に入っている。

●1F－9にいるはぐれ妖精は4体。うち、炎の中に捕われているのは、矢で撃って「大妖精のお面」で引き寄せる。



◆ハチの巣に気がつかないと見逃してしまう。どこかに何かがあるのがゼルダ流。



◆残り時間に不安がないなら、ボスを倒したあとにまとめて探すのが効率的。



攻略キーポイント for solve a mystery...

A 最後のジャンプは真ん中から降りる

入口から奥に向かって見たとき中央右にあるデク花からでないと扉に到達しない。このジャンプの際には扉の正面に向かうようにして降りないと、左右にいるスタルチュラとぶつかってしまう。



◆少しでも横にそれるとスタルチュラにぶつかる。

B 足場を確実に渡る

水の上の食虫植物はデクナッツなら乗れるがリンクだと食われてしまう。デクナッツに変身して葉から葉へ直線的に飛び、1F－3の部屋へ進もう。水に沈んでもダメージはないが、時間のムダが痛い。



◆デクナッツで食虫植物に乗り、水面飛びで移動。

C スナッパー退治はデク花にもぐって

1F－4には3匹のスナッパーがいる。これをすべてを倒せばマップの入った宝箱が出現し、部屋に入った瞬間に閉まった扉の柵が消える。

スナッパーは外側から攻撃を与えても、まったくダメージを与えることができない。後半に手に入るどんな強力な武器でもだ。唯一効くのは、腹に攻撃を加えること、つまり、下側から攻撃すればよい。それを可能にするのがデク花だ。部屋の中にあるデク花にもぐり、スナッパーが上を通過したときにジャンプして腹を攻撃しよう。デク花ジャンプの強さは問わない。もぐってすぐに飛び出す小ジャンプでも倒せる。



◆スナッパーにぶつかる前に、すばやくデク花に向かい、もぐり込もう。



◆デク花にもぐったら、スナッパーがデク花の真上を通過するのをじっと待つ。



◆タイミングを見計らってデク花からジャンプすれば、スナッパーを倒せる。



Collection of the saying of Gossip Stone 山里

「小さなまよい馬が町の南にあるロマニー牧場に引き取られたらしい」





D ブロックは回り込んで入口側に

通路をふさぐブロックは、1度押し込んでから、橋を渡る。途中、スタルチュラがいるのでぶつからないように注意。そして反対側に回り、ブロックを入口の方へ押しこめば準備完了だ。



◆ブロックはリンクの状態でもデクナッツの状態でも押すことができる。

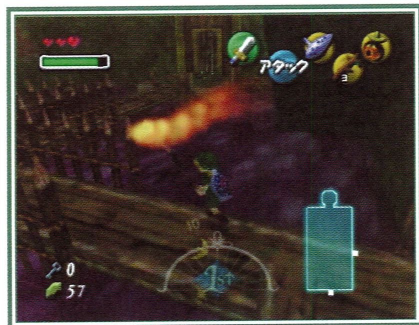


◆この部屋にいるスタルチュラを倒すと、中からはぐれ妖精が現れる。

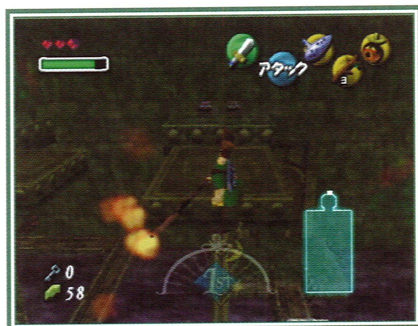
E 火をつけたらノンストップで走る

赤々と燃えるしょく台の前でデクの棒を出し、火をつける。これで消えているしょく台に明かりをともすと、扉の柵が引っこみ、1F－6に入れるようになる。

さらに階段の上にあるしょく台にも火をつける。この火を使って、上のクモの巣に火を放つのだ。火のついたデクの棒を持ったまま、浮いている足場に向かってジャンプすればよい。ここはあせらずに。



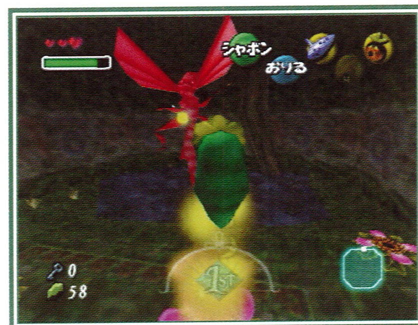
◆あせると水に落ちて毒のダメージを受ける。



◆進行方向を確認しつつジャンプしよう。

F ドラゴンフライもデク花ジャンプで

シャボン玉を使って倒すのもよいが、スナッパーと同じようにデク花ジャンプで攻撃する方が安全だ。沼地のときと同様に、近づいておびき寄せよう。2匹倒すとコンパスの入った宝箱が出てくる。



◆ドラゴンフライが真上にきたときにジャンプ。



攻略キーポイント for solve a mystery...

G 回転アタックでクロボーを全滅

暗い部屋の中では目を輝かせたクロボーが次々にリンクに襲いかかってくる。この集団とはデクナッツで戦うのがベター。アタックしながら進んでいけば、ノーダメージで全滅させることができる。はぐれ妖精が入った宝箱が出現すればOKだ。



◆デクナッツでひたすら回転アタックをすれば、ダメージを受けることはない。

次に中央のしょく台でデクの棒に火をつけ、3ヵ所の消えたしょく台に点火する。デクの棒に火がついたら、部屋の壁に沿うようにぐるりと1周すればよい。つけた火が消えないうちに3つ全部に火をともさないと、扉の柵は引っ込まない。



◆事前にしょく台の位置を確認。迷ったら燃えつきる前にデクの棒をしまおう。

H 移動床の上からシャボンアタック

ふたつの移動床を渡らないと向こう側に進めない。空中にはドラゴンフライが2匹。強引に飛んでも、ドラゴンフライにぶつかって叩き落とされるだけだ。かといって、おびき寄せるには遠すぎる。

ここはひとつ目の移動床から攻撃するのがもっとも簡単。移動床に乗ったらすぐにシャボン玉を発射できる体勢にして、あとはこちらに近づいてくるのを待つだけ。すばやく攻撃すれば難なく倒せる。



◆近くで発射しないとシャボンは当たらない。

ふたつ目の移動床へ渡る際には、ジャンプのタイミングにいっそうの注意が必要。2基の移動床が中央へ向かうときにジャンプするのがベスト。落ちてもやり直せるが、随所に1F－2へ通じる穴があるので、落ちどころが悪いと下までまっ逆さまだ。



◆ひとつ目の移動床につく前にドラゴンフライに落とされないように注意。



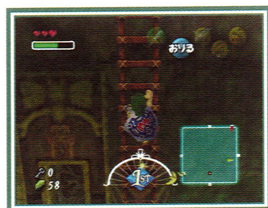
◆この位置にきたら、デク花から飛び出そう。あせって落ちないように。


Collection of the saying of Gossip Stone ミルクロード
「タルミナ平原で死んだカリスマダンサーの霊が夜な夜な踊りをおどるらしい」



I スイッチを押せばハシゴがかかる

1F−2の上部中央にある踏むスイッチは、下と上をつなぐハシゴを出現させるものだ。これで常に上下の移動ができるようになる。ハシゴを出したらそのまま降りずに、1F−3を通って、1F−7へと進む。



◆このハシゴが使えるようになれば、移動が楽になる。すぐに出しておこう。

J ダイナフォスの炎はよけるしかない

1F−7にいるダイナフォスは、剣の攻撃に加えて炎を吐いてくる。剣は盾でガードすれば防げるが、炎は当たらないように横っ跳びで逃げるしかない。Z注目して様子を見ながら、炎を吐くアクションを起こしたら逃げ、炎が消えたら即座に攻撃しよう。宝箱から勇者の弓を入手したら1F−3にある目玉スイッチを撃ち、移動床を動かす。



◆デクナッツで炎攻撃を受けると、燃えつきる。

K デク花ジャンプ＆弓の複合攻撃

1F−7の移動床から1F−8へ進むと、最後の中ボス・ゲッコー＆スナッパーのコンビが待ち構えている。

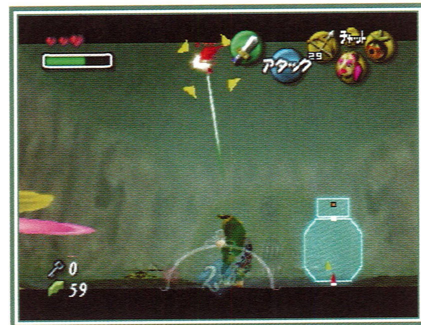
まずスナッパーをデク花ジャンプで攻撃。すると両者が分離するので、即座に変身を解く。ゲッコーが壁をつたって天井に張りついたら、弓でZ注目して攻撃する。当たると再び合体するのでデクナッツに変身して繰り返し。変身→解除の操作さえきちんとできれば、さほど手強くないだろう。



◆スナッパーをひっくり返せば、その上に乗っているゲッコーが壁に逃げる。



◆ゲッコーが壁に登ったら、即座に弓攻撃。矢はスナッパーから補給できる。



◆Z注目したら矢を連射して攻撃するのだ。



攻略キーポイント for solve a mystery...

L 残されたカエルはのちほどに……

ゲッコーを倒すと青いカエルに変身するが、これは洗濯場のカエルと同様に、この時点ではどうにもできない。このカエルについては、100ページからのコンプリート項目を参考のこと。部屋の奥にあるボス部屋のカギを取ったら次の部屋へ。



◆このカエルには山里で「ゲーロのお面」を入手してから話しかけることに。

M 矢を通して火をつける

1F－2の踏むスイッチのところから、手前にあるしょく台の火を通して矢を撃てば中央のしょく台に火がともる。成功すると浄化装置が動くので、花びらに乗って部屋の左上にあるしょく台にも火をつけよう。



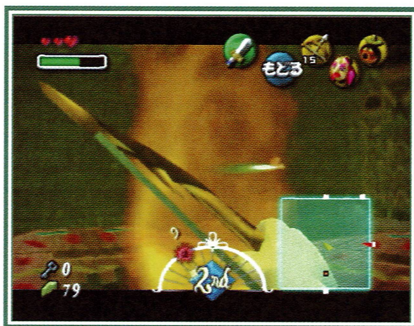
◆スイッチの上から矢を撃てば、しょく台に火をともすことができる。



◆ぐるぐる回る花びらの上では狙いが定めにくいが、がんばって成功させよう。

このときも矢を火に通さなければならないが、足場が動いているだけにとても難しい。下の写真の位置で撃てばよいが、これぱかりは何度もプレイして、徐々に位置を修正していかないと成功は難しいだろう。

火がつくと、1F－9への扉の柵が消える。浄化装置が動いた時点で水から毒が消えているので、落ちてもダメージは受けないし、1F－5の水中にいるはぐれ妖精を助けにいくこともできるようになる。



◆火に向けて弓をかまえ、しょく台が見えたら撃つ。

N スイッチ撃てば炎が消える

部屋に入ったら、向かって右上方向にいるスタルチュラを矢で倒しておこう。右側にデク花ジャンプで登り、ダイヤ型スイッチを矢で撃つ。消えた炎のあるところからデク花ジャンプでボス部屋へ進もう。



◆一定の時間が経過すると火が復活するので、その前にデク花からジャンプを。



Collection of the saying of Gossip Stone ロマニー牧場
「化けキツネ キータンは草でイタズラをするらしい」

DUNGEON BOSS

ダンジョンボス　密林仮面戦士オドルワ

巨大な剣を振ってさまざまな攻撃を繰り出すだけでなく、虫や蛾を放ってくる。

ガードしながらZ注目し、矢で足止めをかけてそのスキに斬りつける、というのが基本的な攻めのパターン。剣をこねるように振っているときに正面から矢を撃つとガードされてしまうので、多少横にズレた位置から狙うのがよい。

虫や蛾は四隅にあるバクダンの火に集まる習性があるので、爆発で一網打尽にしてしまおう。ハートなども出してくれる。

オドルワが暴れるようなアクションをしだすと、矢はほとんど命中するので、かえって攻撃しやすくなる。もっとも、そうなったら足止めするより、足元でめった切りする方が簡単にダメージを与えられる。



◆部屋にあるバクダン花は、つかめば点火して普通のバクダンと同じように使える。



◆オドルワが虫を呼び出したら、即座にバクダン花に向かって走ろう。



◆蛾もバクダンで片づける。頭上にまとわりつかれると、ダメージを受ける。


◆オドルワにバクダンを当てられれば、簡単に倒せるが、タイミングが難しい。

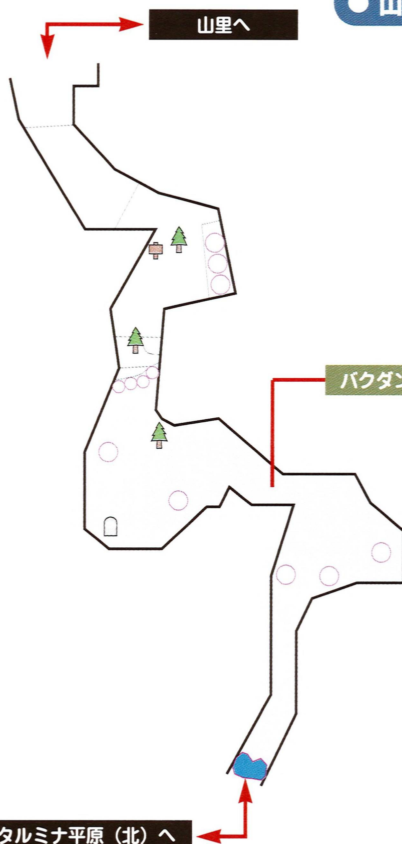
山里

A＝攻略キーポイント（P96～99参照）

●ハートのかけら
4
●主要入手アイテム
ゴロンの仮面
まことのメガネ

スノーヘッドの神殿へ入るまでの攻略ルート

●山里からゴロンの里へ向かい、大翼に会ってまことのメガネを入手する。
●まことのメガネを使ってダルマーニの幽霊に会い、ゴロンの墓場で「ゴロンの仮面」入手。
●山里・奥で長老を助け、習った曲を息子に聞かせて「ゴロンのララバイ」を覚える。
●スノーヘッドのダイゴロンの前で「ゴロンのララバイ」を聞かせると吹雪が止む。

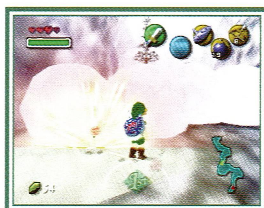


● 山里への道

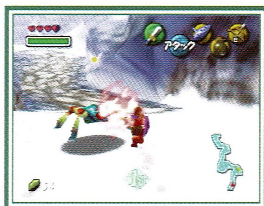
山の入口で、つららを矢で2回撃つと道が拓ける。

リンクの姿だと、小さな雪玉は剣で斬れるが、大きな雪玉はバクダンじゃないと壊せない。クロックタウンでボム袋を買っておくのを忘れると、戻らなくてはならなくなる。

敵はテクタイトが出現するぐらいなので、無視して進もう。



◆バクダンで壊せるといっても、重要なアイテムが入っているわけではない。



◆テクタイトは攻撃のタイミングがズレると連続してダメージを受けやすい敵だ。



ゴシップストーン　デク花　ハートのかけら　フクロウの像　宝箱
●穴　しょく台　カカシ

ゴロンの墓場へ

スノーヘッドへ

山里・奥へ

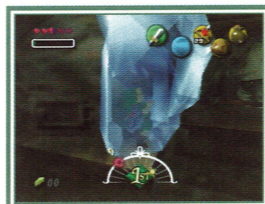
山里への道へ

● 山里

山里のカジ屋、ゴロンの墓場へ通じる壁など、狭いながら重要な地点である。池を渡るときは氷の足場の回転をよく見て、落ちないように気をつけよう。

鍛冶屋の家

コキリの剣をフェザーソードにグレードアップするには100ルピー必要。それだけ入る財布がないと……。



◆炉を溶かそうとして氷づけ。氷に触ったせいだ。

ゴロンレース場へ

● 山里・奥

橋と橋の間にある島にはホワイトウルフォスが現れる。左上はゴロンレース場への入口だが、道をふさいでいる岩を壊すには大バクダンが必要だ。

山里へ

ゴロンの里へ

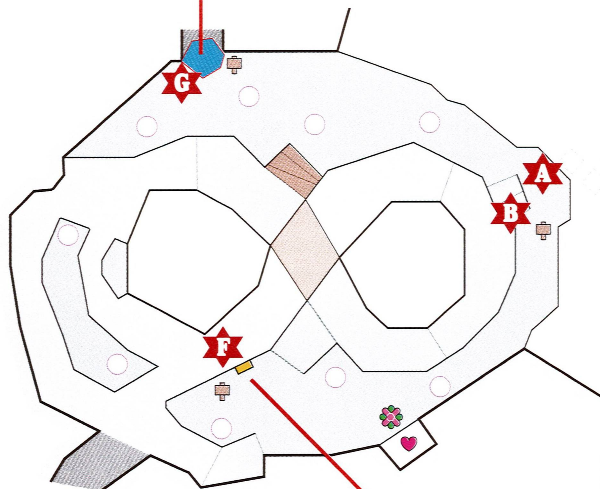


ゴロンの里～スノーヘッド

A＝攻略キーポイント（P96～99参照）

● ゴロンの里

ゴロンのほこらだけでなく、大翼が導く離れ山のほこらや大バクダン屋などいろいろなものがある。大バクダン屋はスノーヘッドの神殿をクリアするか、そこで手に入る炎の矢がないと入れない。ゴロンの姿なら、アキンドナッツからボム袋が買える。

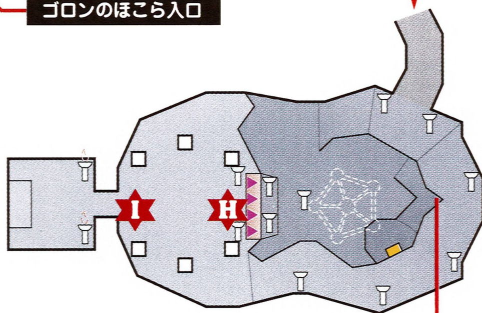


ほこら

ほこらの中の草を斬るとバクダンがいっぱい出てくるのは、岩の中に宝箱が隠されているから。まことのメガネで見える宝箱もある。

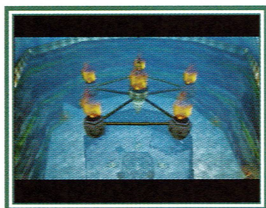
● ゴロンのほこら

長老の息子を泣きやませ「ゴロンのララバイ」をおぼえるのが第一の目的だが、山里にぽつんと残されたゴロンがほしがっているアイテムもここにある。詳しくは100ページを。



ゴロンの店

バクダン10コ40ルピー、赤いクスリ80ルピーなど少々割高だが、神殿をクリアするとバクダン10ルピーなど安くなる。



◆シャンデリアを動かすにはしょく台すべてに火をつけなければならない。



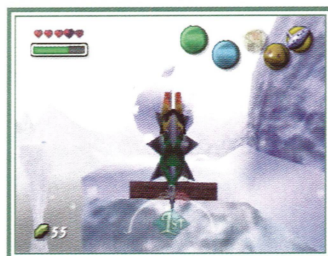
ゴシップストーン　デク花　ハートのかけら　フクロウの像　宝箱
穴　しょく台　カカシ

妖精の泉

スノーヘッドの神殿入口

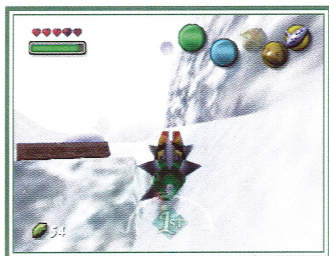
● スノーヘッドへの道

細い道が続き、大きな雪玉が転がってくる。ゴロンのパンチで壊すのなら、ちょっと早めにアクションするとタイミングがあう。崖から落ちると最初から。



◆まるまって道のわきを進めばゴロンジャンプしなくても向こう側へ渡れる。





◆大きな雪玉にぶつかって谷底へ転落寸前。確実に壊しながら進んでいこう。

山里へ



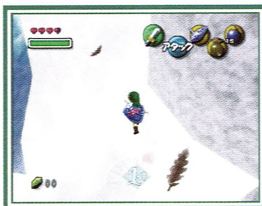
攻略キーポイント for solve a mystery...

A 大翼の羽根を目印に渡る

大翼が飛んでいく先には一見何もないように見えるが、よく見てみると飛んでいく軌跡に羽根が１枚落ちている。ここには肉眼では見えない足場が隠れているのだ。羽根の位置めがけて進めば、奥のほこらへ到達する。夜は見づらいので、昼間に進もう。



◆大翼はリンクがタルミナを救う勇者としてふさわしいかの勇気試しをする。



◆落ちている羽根は、一定の時間がすぎると消えてしまうので気をつけよう。



◆まことのメガネがあれば、足場を確認しながら移動できる。帰りは楽だ。

B ゴロンの幽霊を追って

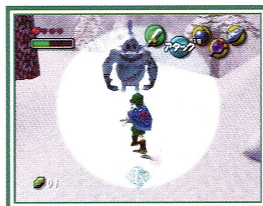
まことのメガネを使ったままほこらから戻ってくると、何やら青白い幽霊が浮いているのを発見できる。話しかけてみると「ついてこい」というので、追いかけっこがスタートする。スピードはあまり速くないので、確実に後をついていけば見失うことはない。まことのメガネを使えば姿を確認したまま追っていけるが、外しても軌跡が残るので、最初のうちは軌跡を追い、ホワイトウルフォスが出現するあたりからまことのメガネを使えば魔力の節約になる。

途中、フィールドの切り替え位置で幽霊はリンクを待っているが、このときに幽霊を置き去りにして先に進んでしまうと、最初からやり直しになってしまうので注意。

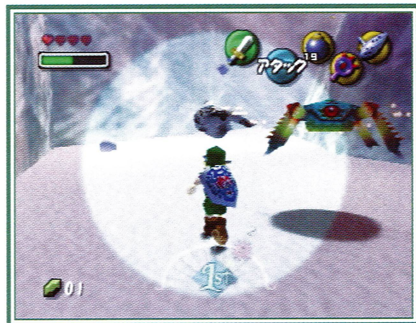
とりあえず終点は山里の池のところ。ここで幽霊の姿を見失ってしまうが、池の奥にある壁にはハシゴが隠されている。



◆まことのメガネでダルマーニ３世を発見。追いかけっこイベントが発生する。



◆ここで待っている彼を追い抜くと、スタート地点からやり直しとなる。



◆ダルマーニの影が目印。魔力を節約しよう。



Collection of the saying of Gossip Stone ロマニー牧場

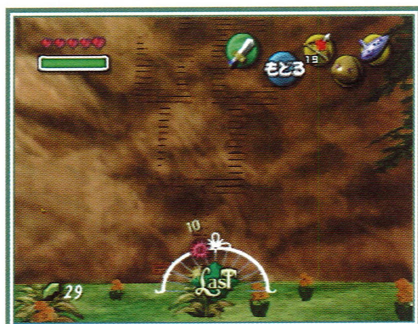
「動物楽団のリーダーのお面は小さな動物を成長させるかわった力があるらしい」





C ハシゴの分岐は右→左→右

まずは下の写真を見てほしい。神殿のボスを倒し、雪が消えたあとだ。ハシゴの分岐が一目瞭然である。まことのメガネをかけてこのとおりに登っていけば、ほどなく頂上へたどりつく。



◆春になれば見えなかったハシゴが現れる。



◆ここにきてようやく「ゴロンの仮面」がもらえる。さっそくかぶってみよう。

頂上の奥にある墓の前では、さっきの幽霊が待っている。彼に話を聞いて、「ゴロンの仮面」を入手。変身して墓を動かすと、あたりに温泉が満ちあふれる。



◆ダルマーニの墓を動かすと、温泉が湧き出てくる。ゴロンでしか動かせない。

D 氷づけになっているモノはお湯で溶ける

あきビンですくった温泉の湯は、ゲーム内時間で1時間15分ほど（通常の流れの場合）でさめてしまう。さめる前に氷の前でお湯を使うと、どんな氷でもたちどころに溶かすことができるのだ。



◆お湯があれば、凍りついているゴロンも復活させることができるのだ。



◆山里のカジ屋の凍りついた炉もお湯で復活。さめないうちに溶かしてあげよう。

E ゴロンの長老もお湯で回復

ゴロンの里への道にある大きな雪の中には、凍ったゴロンの長老が隠れている。彼をお湯で溶かして助けると、泣いている息子をあやす「半分だけの子守歌」を教えてくれる。長老の位置は日にちが進むごとにスノーヘッドの近くへと移動する。



◆この前にゴロンの里で息子に会っておかないと、長老は歌を教えてくれない。



攻略キーポイント for solve a mystery...

F ゴロンのほこらはゴロンの姿で

ほこらの入口の上にいる門番に話しかけると、ゴロンプレスでほこらの扉を開いてくれる。息子を含め、中のゴロンたちに話しかける際には、ゴロンの姿だとより多くの情報を得られる。



◆ゴロンに変身できるようになるまでは、門番に扉を開けてもらうしかない。



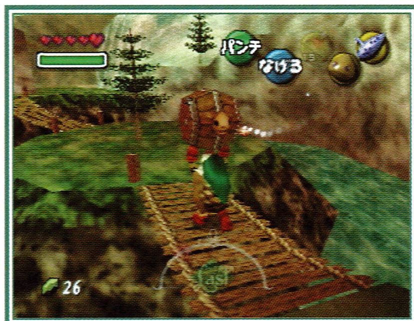
◆息子の泣き声を止めることができるのは「ゴロンのララバイ」だけだ。

G 忘れちゃいけない大バクダン屋

すぐに必要になるわけではないが、ゴロンの里にある大バクダン屋を忘れてはいけない。中にいるゴロンから大バクダンを扱う修行を受けないと、クロックタウンのバクダン屋にいるゴロンからも大バクダンを買うことができない。



◆冬でも入口の氷を溶かせば彼に会える。



◆大バクダンを抱えてゴロンレース場へ。

H ゴロンジャンプの特訓に最適

長老の息子がいる部屋の外には、ゴロンジャンプを行なう場所がある。ゴロンジャンプはスノーヘッドの神殿の中で何回も使うので、まっすぐ走れるよう、ここで練習を重ねておくのがよい。



◆ジャンプ台からゴロンジャンプをすれば、シャンデリアのツボが割れる。



◆ツボを割ればとあるアイテムを入手できる。詳細は100ページを参照のこと。



Collection of the saying of Gossip Stone ロマニー牧場

「行方不明のカーフェイはアンジュからの手紙を待っているらしい」



I 息子をあやす「ゴロンのララバイ」

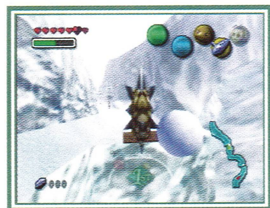
ゴロンのほこらの奥にいる長老の息子は、父が教えてくれた「半分だけの子守歌」を聞かせると「ゴロンのララバイ」を教えてくれる。この歌は、目の前の息子だけでなく部屋の中にいるゴロンたちも一斉に眠らせてしまう強力な子守歌だ。



◆長老が忘れていたパートを教えてくれる。

J ゴロンジャンプは慎重に

スノーヘッドへの道には、ゴロンジャンプを2回連続で行なう地点がある。スタートからずっと丸まったまま一気に進もうとすると、コーナーを曲がりきれず壁にぶつかって、崖下に転落してしまいやすい。雪玉に注意を払いつつ、慎重に1回ずつ跳んでいくのが結果的にベターだ。



◆落ちてくる雪玉にぶつからないようにジャンプ。高速移動の状態を保とう。

K ダイゴロンを眠らせるメロディ

スノーヘッドの神殿の前に立ちはだかるダイゴロン。コイツをどうにかしないと神殿の中に入ることができない。そこで使うのが「ゴロンのララバイ」だ。この曲でダイゴロンを眠らせれば、彼が起こしていた吹雪が吹きやんで神殿への道が開く。

雪玉に気をつけながら細い道を走っていけば、山の頂上に神殿の入口が見える。



◆吹雪を起こすダイゴロンの姿は、まことのメガネがあれば見ることができる。



◆スノーヘッドの入口で「ゴロンのララバイ」を奏でれば、ダイゴロンは眠る。

ゼルダのひ・み・つ

あえておぼれさせてみよう

立派なもみあげが自慢のゴロンリンク。一部ではシブイとの評判もあるが、リンクがとる姿の中ではもっとも変化に富んだ表情をみせるキャラクターである。とくにまるまったときの平べったく変形した顔や、おぼれる直前のびっくりした顔は必見。ぜひ一度は見てみよう。



コンプリートガイド

get your hands on capture everything!

山方面で入手できるもの

- ハートのかけら
- フェザーソード
- 金剛の剣
- あきビン
- 砂金
- 山の権利書
- ゲーロのお面

ここで注目したいのは、砂金と引き換えに手に入れられる金剛の剣だ。コキリの剣より強力なうえ、フェザーソードと違って何度使っても壊れない。ぜひ手に入れておこう。



お面　山里

はらぺこゴロンからのプレゼント

山里のマップ左側の岩だなには、かたくて歯ごたえのある食べ物をほしがるゴロンがいる。彼が求めているものは、ゴロンのほこらで手に入るドドンゴどうくつ産特上ロース岩。入手後、彼がいる岩だなに投げてあげると「ゲーロのお面」がもらえる。



◆山里を初めて訪れたときは、その側を通りかかったときに呼び止められる。

■ドドンゴどうくつ産特上ロース岩の入手法

お目当てのアイテムのありかは、ゴロンのほこらにあるシャンデリアのツボの中。これを取るには、まずほこら内にあるすべてのしょく台に火をつけ、シャンデリアを回転させる必要がある。回転したら、狙いを定めてゴロンジャンプでツボを割ろう。



◆しょく台用の火は、村長の息子を眠らせると復活するかがり火を使おう。



◆しょく台の火は、一定時間が経過すると消えてしまう。すばやくともそう。



Collection of the saying of Gossip Stone　ロマニー牧場

「不眠のゴウモン道具夜更かしのお面は昔マニ屋に流れたらしい」




武器　　山里

山のカジ屋で剣をきたえよう

コキリの剣は100ルピーでフェザーソードに、フェザーソードはゴロンレースの賞品の砂金があれば金剛の剣にすることができる。しかし、剣をきたえるには1晩かかるので、金剛の剣がほしい場合は、1日目からきたえ始めないと間に合わない。まずは1日目に山里を春にし、砂金を入手することから始めよう。



◆フェザーソードを作ると、最強の剣について教えてくれる。これが金剛の剣だ。

ハートのかけら　　山里

ドン・ゲーロの合唱団

はらぺこゴロンからもらった「ゲーロのお面」は、カエル合唱団の一流指揮者、ドン・ゲーロのお面。タルミナの各地に散らばった合唱団員を集めると、山里が春になったときにカエルに合唱させることができ、団員たちからハートのかけらがもらえる。団員の総数は5匹。そのうちの1匹は、山里が春になれば合唱会場に現れる。



◆団員カエルが1匹でも欠けていると、合唱を成功させることはできない。

■団員カエルの居場所

1.クロックタウンの洗濯場

もっとも集めやすい団員。洗濯場の木の下で飛びはねている。

2.沼地・奥の木の上

水から出た倒木の上にいるので、沼地から泳ぐか、デクナッツの水面飛びで行こう。

3.ウッドフォールの神殿のゲッコー

登場時は中ボスのゲッコーだが、倒すと団員カエルになる。

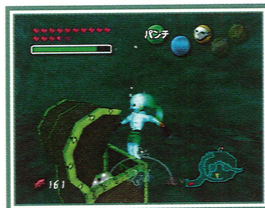
4.グレートベイの神殿のゲッコー

このゲッコーももともとは中ボス。同じく倒すと団員カエルになる。

ハートのかけら　　山里・奥

川底にある宝箱

ふたご島がある山里・奥は、春になると氷が溶けて大きな湖となる。湖の底にはハートのかけらが入った宝箱があるが、かなり深いところにあるため、リンクの状態では取ることができない。この宝箱は、「ゾーラの仮面」を入手してからでないと開けられないので、ひとまずはあきらめて先に進もう。山里では、春にならないとクリアできないイベントもいくつかある。ここの宝箱を開けることも含めて、「ゾーラの仮面」入手後にまとめてこなすとよいだろう。



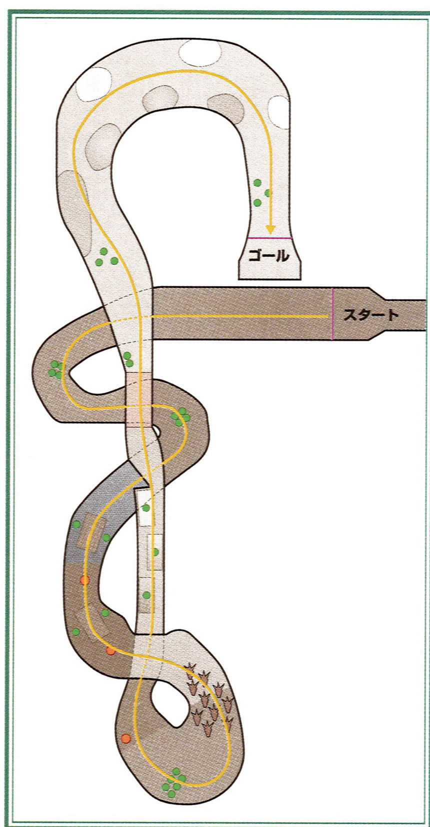
◆「ゾーラの仮面」があれば、探索できる場所が広がる。他の水底も調べてみよう。



ミニゲーム　アイテム　山里・奥

ゴロンレースであきビンゲット

春になると開催されるゴロンレースに参加するには、まず大バクダンでレース場入口の大岩を爆破しなければならない。レース優勝の賞品は砂金。初回はビン入り砂金としてあきビンも一緒にもらえる。レース場のコースは以下のとおり。



■優勝するためのポイント

1.コース上のバクダン花に注意

ゴロンレースのコース上には、高速移動の魔力補給の「魔法のビン」や、トラップのバクダン花が設置されている。うまく避けても、ライバルたちに体当たりされて運悪くバクダン花を踏んでしまうこともあるので、バクダン花の近くは通らないように。コースと操作に慣れてきたら、逆にライバルたちをバクダン花の上にはじき飛ばして、有利な状況を作っていこう。



◆バクダン花を踏むとかなりのスピードロスになってしまう。気をつけよう。

2.木にぶつからないようにインコースを

コースの中間地点あたりには、木が密集したエリアが存在する。ここで、木にぶつかって高速移動が解除されると大きなタイムロス。ライバルたちにはじき飛ばされて、木にぶつかることもあるので、ライバルと木の両方をうまく避けつつ通過しよう。ライバルがいないときは、コースの内側を走って時間を稼ぐようにしたい。



◆周囲にも気を配りつつ、タイミングよくスティックを操作していこう。


Collection of the saying of Gossip Stone　ロマニー牧場
「シャトー・ロマーニは飲むと3日間魔力が減らなくなるらしい」



3.コースから外れないように

後半のジャンプ台は、利用することでコースをショートカットできる。しかし、連続するジャンプ台のうちふたつ目は、着地地点となる通路がせまいため、ジャンプに失敗すると目的のコースから外れてしまう。また、たとえジャンプ台を利用しなくても、通路上でライバルにはじき飛ばされることもあるので、ジャンプ台後の通路の疾走では、周囲に注意するようにしたい。



◆ジャンプ台はリードチャンス。コースをはずれないよう慎重に操作しよう。

4.ライバルははじき飛ばす

最後の直線コースまで来たら、あとはライバルの足をいかにして止めるかがポイントとなる。ただただ走っているだけではライバルを追い抜けないので、先を行くライバルや追い上げるライバルたちに横から体当たりをして、彼らのスピードを落としてやろう。ただし、リンクにじゅうぶんなスピードがついてないと、自爆する恐れもある。

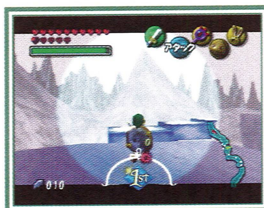


◆体当たりでライバルたちを蹴落とそう。まともにやっていたら勝つのは難しい。

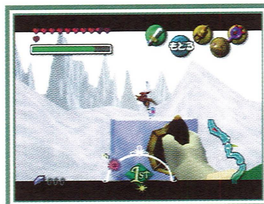
ハートのかけら　スノーヘッドへの道

「まことのメガネ」で足場発見

スノーヘッドへの道の途中にある見えない足場の先には、ハートのかけらが置かれている。これを取るにはカカシとフックショットが必要。カカシに「録音案山子の歌」を覚えさせよう。



◆まことのメガネがあれば、見えなかった足場が現れて、先へ進めるようになる。



◆チャットが青く光って飛んでいく場所が、カカシを呼び出せる場所。

アイテム　ハートのかけら　ゴロンの里

ふる里に戻りたいアキンドナッツ

アキンドナッツのわらしべイベント第3弾。デクナッツで話しかければ沼の権利書を山の権利書に交換できる。ゴロンなら200ルピーで最大のボム袋が買える。



◆権利書とデク花をゆずってもらったら、岩だなのハートのかけらを取ろう。



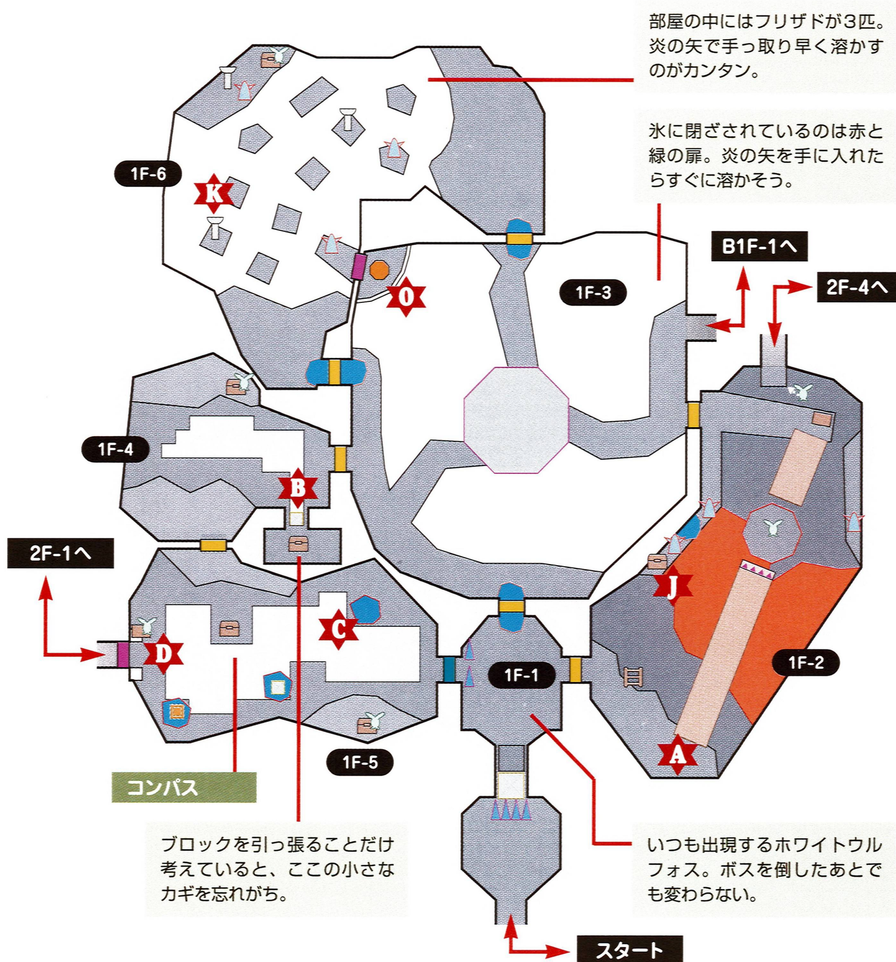
スノーヘッドの神殿

A＝攻略キーポイント（P108～113参照）

●ハートのかけら
—

●主要入手アイテム
炎の矢

● スノーヘッドの神殿　1F

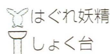


















ボス部屋までの完全攻略ルート

中央部の柱を1F－3で伸ばしたあと、回り道して登るのが意外にたいへん。

●1F−2から2F−4に上がってマップ入手。

●1F－4で小さなカギを取り、1F－1の扉を開けて1F－5へ。そこから2F－1へ。

●2F－1で小さなカギ入手。2F－3から2F－5へ進み、中ボスと対決。炎の矢を手に入れる。

●1F－3の凍った扉を溶かし、1F－3でゴロンスイッチを押す。柱が伸びるので、1F－3の外周から1F－1、1F－2に進み、2F－4の目玉スイッチを押して2F－3へ。

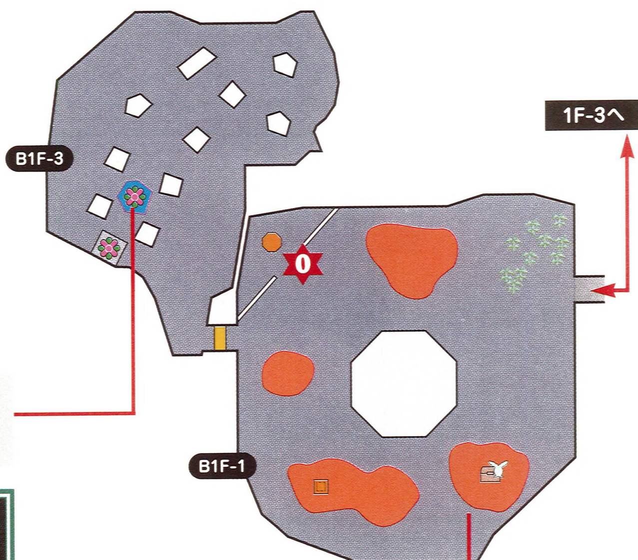
●4F－2から4F－3へ進めるので、中ボスを倒してボス部屋のカギ入手。

●2F－3で柱の青い部分を1枚だけ壊す。

●3F－1で柱の青い部分を2枚壊し、ふたたび2F－3で青い部分を1枚壊す。

●3F－1の雪玉通路から4Fのボス部屋へ。

● スノーヘッドの神殿　B1F



凍りついた黄色いデク花がある。1F−6で下に落ちてもこれで登っていける。

赤バブルが多数出現するが、青バブルと違って呪われないだけマシである。



◆溶岩地帯はゴロンリンクでの移動が鉄則。

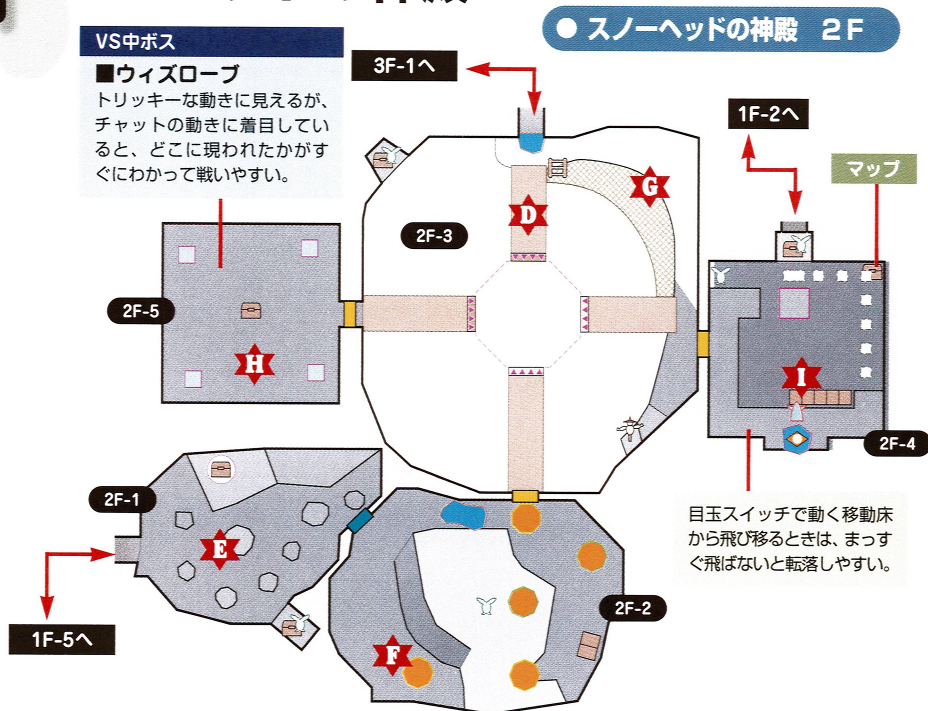


スノーヘッドの神殿

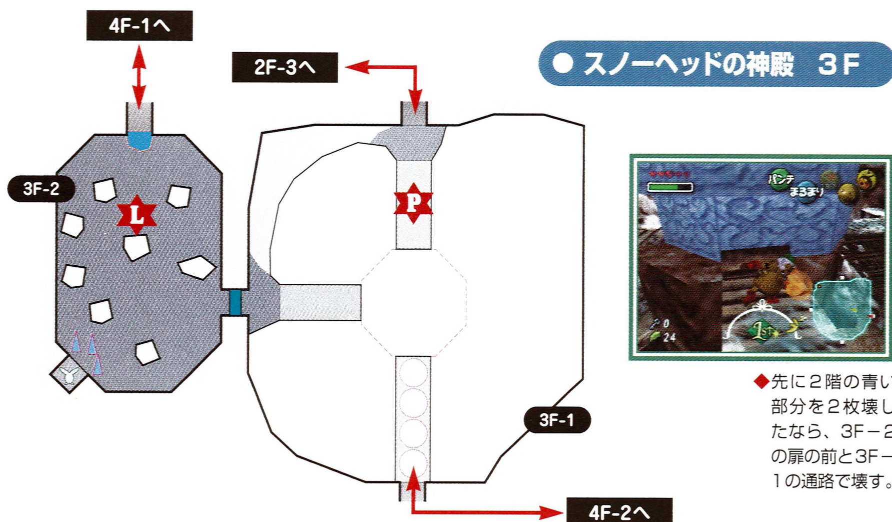
VS中ボス

■ウィズローブ

トリッキーな動きに見えるが、チャットの動きに着目していると、どこに現われたかがすぐにわかって戦いやすい。



目玉スイッチで動く移動床から飛び移るときは、まっすぐ飛ばないと転落しやすい。

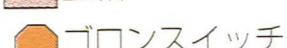


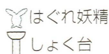
◆先に2階の青い部分を2枚壊したなら、3F－2の扉の前と3F－1の通路で壊す。







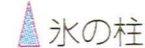




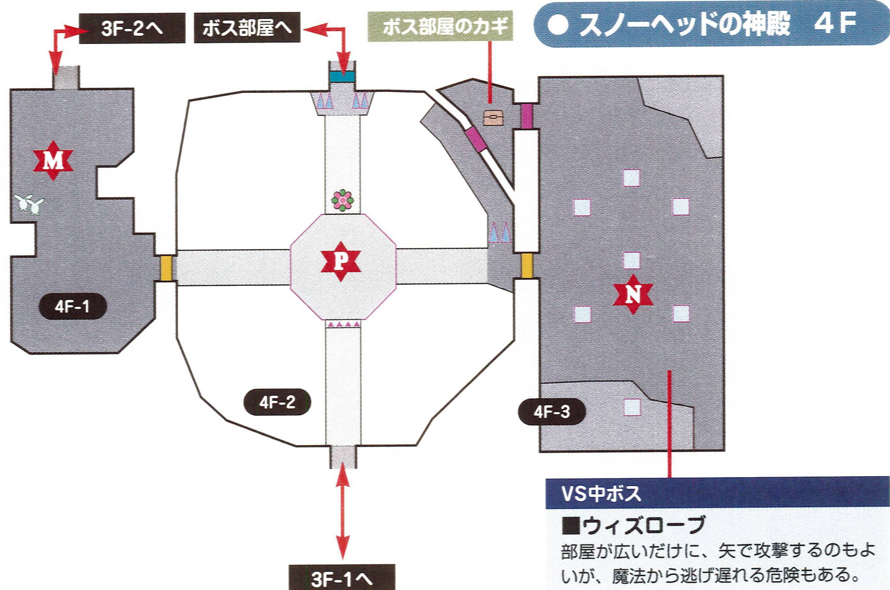








● スノーヘッドの神殿　4F



VS中ボス

■ウィズローブ

部屋が広いだけに、矢で攻撃するのもよいが、魔法から逃げ遅れる危険もある。

はぐれ妖精全ゲットアドバイス

●1F－2の中央のはぐれ妖精は、上から矢で撃ち「大妖精のお面」でおびき寄せる。

●1F－4の宝箱は、1F－5のブロックを利用して高い層に登り、扉から1F－4に戻って宝箱を出現させたブロックの上を跳んで取りに行く。1F－5のブロックは、踏むスイッチで現われる宝箱を取るためにも使う。

●1F－5のバクダンで壊せる壁の右上にある木箱にもいる。バクダンをタイミングよく投げれば木箱は壊せる。

●2F－4のはぐれ妖精は、まことのメガネで、見えない足場を渡って取る。

●3F－2にも隠し部屋がある。

●2F－3の左上には隠し部屋があり、その宝箱にはぐれ妖精がいる。ここはボス部屋の前のデク花でゆっくり降りて入るのがカンタン。ただし、けっこう時間がかかる。



◆1F－4のブロックを端まで動かすと穴に落ち、上部に宝箱が出現する。



◆3Fのこのあたりから、隠し部屋めがけてリンクでジャンプするという手もある。



攻略キーポイント for solve a mystery...

A まっすぐ走らないと落っこちる

つり橋からゴロンジャンプで反対側へ渡らなければならないが、走っている際のわずかな軸のブレがジャンプの方向を狂わせる。下に落ちてもハシゴで上に戻れるので、失敗を恐れずジャンプしよう。下には溶岩地帯があるが、ゴロンならノーダメージだ。



◆一番奥にいるフリザドがブレスを吐いたらGO。

B つかんで押して落とし込む

まず、部屋に入って左側にある2段重ねのブロックを引き出し、奥の方へ押し込む。すると高くなったところに宝箱が出現するが、この時点ではまだ取ることができない。ブロックの奥の小部屋にカギの入った宝箱があるので、これを取って1F－1のカギのついた扉を開ける。



◆ブロックがふたつとずいぶん重そうな感じがするが、リンクでも動かせる。

C ホワイトウルフォスはゴロンで戦う

1F－5には、氷の裏に2匹のホワイトウルフォスが隠れている。防御をしっかりしていればさほど強敵ではないが、この時点のリンクの攻撃力だと意外にてこずる。攻撃力の高いゴロンに変身し、相手が手を振って攻撃するところを狙い撃とう。



◆ボタン入力からパンチが出るまでに間があるので、タイミングに気をつけて。

D 壁のひび割れはバクダンの出番

この部屋には、壁の奥に隠された通路がある。ヒビの入った壁が隠し通路のありかなので、バクダンで壁を爆破させよう。壁を爆破させることで道がひらける場所はこれ以降のダンジョンにも存在する。



◆このような壁のヒビ割れを見つけたら、即バクダン。どんどん爆発させよう。



◆壁の奥には隠し通路や、小部屋などがある。行き詰まったら壁をチェックだ。



Collection of the saying of Gossip Stone グレートベイの海岸
「牧場の少女ロマニーの夜の助っ人のお礼はミルクを入れるモノらしい」

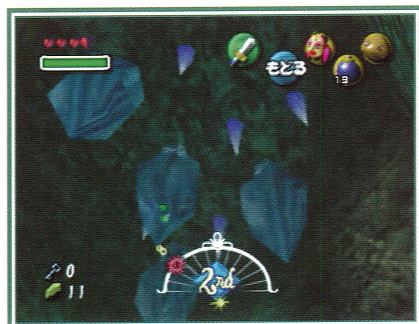




E 2発の矢で大きなつららを落とす

天井を見上げると大小のつららを発見できる。大きい方は山への入口にあったものと同じく、矢を2発撃ち込むと落ちてくる。これが足場の氷を砕いてくれる。

小さなカギは大きな雪玉の中に隠された宝箱に入っている。



◆このつららを落として氷の固まりを砕くのだ。

F ゴロンプレスで引っ込めて

まず、部屋に入って右側にあるゴロンスイッチをゴロンプレスで押す。すると長いゴロンスイッチが出てくるので、渡って青いゴロンスイッチに乗る。青いスイッチを押してから、長いスイッチに乗ってプレスすると、奥の扉前にある障害が引っ込むので、青スイッチで出た足場から扉へ。



◆大きなスイッチはゴロンプレスで。このスイッチは別の場所にも存在する。



◆この長いスイッチは、一定の時間が経過すると引っ込んでしまうので注意。



◆シロボーが襲ってくるが、これを相手にしている余裕はない。無視しよう。

G フルスピードで転がると……

競輪のバンクのような角度がついているコーナーだけに、スピードを出し過ぎると壁に当たって失敗しやすい。





◆3Dスティックを少しゆるめるとスピードが落ちる。うまく調整していこう。



攻略キーポイント for solve a mystery...

H 出現する位置をつかめばたやすい

ウィズローブは4つあるプレートのいずれかの上に出現し、リンクめがけて魔法を放ってくる。ウィズローブが出現したら即座に近寄り、魔法を発動される前に剣で攻撃しよう。このとき「ウサギずきん」をかぶっていれば、よりすばやく近づける。

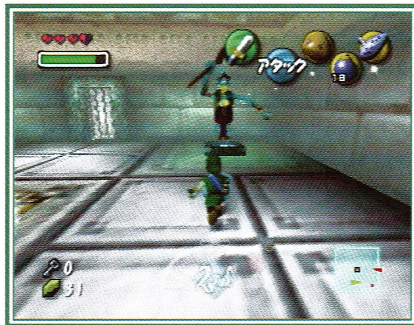
一定のダメージを与えると分身が出現するが、本体にチャットが飛んでいくので、それを目印にして攻撃すれば問題はない。魔法を放たれたら、軌道上から逃げよう。



◆あまり早く近づくとウィズローブは逃げてしまう。回り出してから近づこう。



◆この魔法に触れると、凍りついてしまう。ヤバイと思ったらすぐに逃げよう。



◆分身は本体に集まっていく。集合場所を探そう。

I あらゆる氷は炎の矢の前に無力

ウイズローブとの戦いで得た炎の矢は、神殿内にある氷だけではなく、屋外にある氷をすべて溶かすことができる。1F－3の扉や、1F－5の踏むスイッチなどにある氷が溶かせるようになったので、下の階に戻って片っ端から扉を開いていこう。



◆これでこの扉が使えるようになる。魔力と矢はこまめに補給しておこう。

J 3階へ行く前にカギを手に入れる

1F－2のフリザド3体を倒すと宝箱が出現するが、氷に阻まれて取りにいけない地点に出る。炎の矢を手に入れたおかげで、ようやく取れるようになるのだ。中には小さなカギが入っており、3階で必要になる。



◆フリザドは炎の矢1発で難なく倒せる。Z注目してどんどん倒していこう。



◆この宝箱は手前の氷を炎の矢で溶かして取る。うっかり近づかないように。



Collection of the saying of Gossip Stone ゾーラのみさき

「ミカウとジャバスのセッションをエバンに聞いてもらうにはミカウのままではダメでバンドに関係ない人のふりをして聞かせてみればいいらしい」



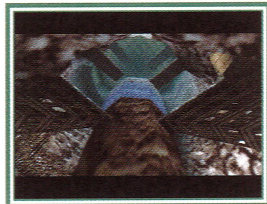


K 炎の矢で明かりをつける

1F－3から見えるゴロンスイッチの部屋は、1F－6に入口がある。この扉を開くには、炎の矢で3つのしょく台に明かりをともさなくてはならない。ゴロンスイッチを押すと、中央の柱が上に伸びる。



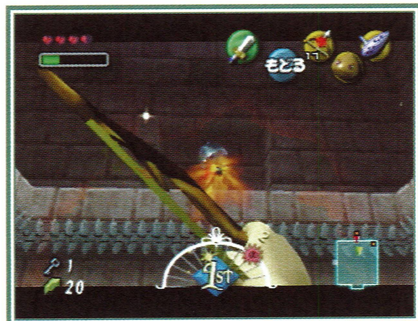
◆しょく台のふちのあたりを撃てば、火がともる。魔力の消費量に気をつけて。



◆吹き抜けだった部分に柱が出現。通れなくなる場所も出てくるので確認を。

L 回り道をして3階から4階へ

1F－2から目玉スイッチのある2F－3を経由して3階へと進む。3F－2ではイーノーが雪玉攻撃をしかけてくるが、こいつらはZ注目を使って1匹ずつ倒していくのがベターな手段。倒すと回復のハートを出してくれるのでけっこうありがたい。



◆凍りついた目玉スイッチも炎の矢で溶かす。



◆ゴロンパンチだとイーノーは分裂する。

M ダイナフォス2匹は力押しで叩く

4F－1に出現するダイナフォス2匹は、ていねいに攻めるより、リンクの姿で一気に連続攻撃したほうが手早く倒せる。多少のダメージに気を取られていると、かえって炎の餌食になりやすいのだ。



◆ダイナフォスの攻撃は盾で防御。Z注目して盾をかまえ、スキを狙うのだ。



◆攻撃してくる直前のスキを狙って剣攻撃。ヒットしたら離れて炎攻撃を回避だ。



攻略キーポイント for solve a mystery...

N 部屋は広くなっても手法は同じ

4F－3では再びウィズローブとの戦いが待っている。部屋が広くなり、出現ポイントも7ヵ所に増えているが、戦い方の基本は同じ。倒せば、ボス部屋のカギがある部屋への通路が開く。



◆ウィズローブとは、このあと訪れるダンジョンでも遭遇することになる。



◆剣が届かない場所に出現したら矢で攻撃。下に出現するまで逃げてもよい。

O 2階に戻って柱の青い部分を壊す

伸びた柱には、4ヵ所の青い部分がある。これを以下の手順で壊していけば、ボス部屋へ行けるようになる。

2階で何枚壊すかによって、3階での壊す場所が変化するので、次項を参考にして何枚壊すかを決めてほしい。



◆スイッチを押すと、柱がせり上がる。青い部分を壊してボス部屋へ向かおう。

P 3階で2枚壊す

2階で青い部分を壊したらすぐ3階に戻り、青い部分を2ヵ所壊す。2階で先に2ヵ所壊していると、3F－2から3F－1への扉の前で残りの2枚を壊すことになる。2階で1カ所しか壊していない場合は、2F－3からの上がってくる通路で2枚壊し、ふたたび2階に戻って最後の1枚を壊すという手順を踏むことになる。



◆だるま落としみたいで楽しい作業。これを壊せばいよいよボス戦に突入だ。

青い部分をすべて壊すと、2F－3から3階の雪玉がある通路へ入れるようになる。雪玉には回復のハートなどが入っているのでボス戦前に補給しておこう。ボスの部屋の前にあるデク花は、3階から見えるはぐれ妖精がいる隠し部屋に行くためのもの。部屋に入り損ねると戻ってくるのに苦労するのでボス戦後に行こう。



◆雪玉はゴロンパンチで壊すことができる。



Collection of the saying of Gossip Stone イカーナ渓谷への道

「このあたりでまことのメガネを使って発見できる男と話せばまわりのものに気づかれずに行動できるお面が手に入るらしい」





DUNGEON BOSS

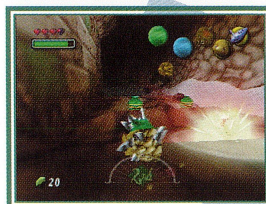
ダンジョンボス　仮面機械獣ゴート

走り続けるメカ牛。ダメージを食らうと光の球のようなビームを放つ。

ゴートに対しては、高速移動で後ろから追いかけ、体当たりをして攻撃する。ダメージを与えるとビームを撃ってくるので、左右への大きな振幅で避けよう。ゴートは受けたダメージが大きくなると、雷のようなレーザー、岩のつらら、バクダンなど多彩な攻撃をしかけてくるが、ゴートのイン側を走って追いかければ、当たる回数は減る。戦闘中は体力の回復がまったくできないので、妖精のストックを忘れずに。



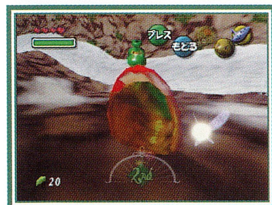
◆ゴートがレーザー攻撃をしかけてきたら、左右に動き回って回避しよう。



◆頭上から降ってくる岩に注意。当たると高速移動が解除されてしまう。



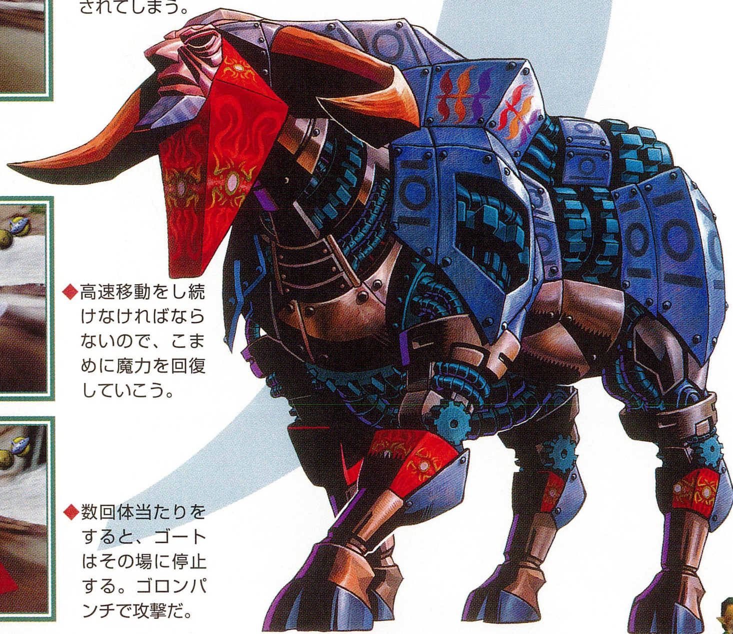
◆ゴートの進行方向と逆向きに走ると、出会ったときに頭突きをされてしまう。



◆高速移動をし続けなければならないので、こまめに魔力を回復していこう。



◆数回体当たりをすると、ゴートはその場に停止する。ゴロンパンチで攻撃だ。





ミルクロード～ゴーマントラック～ロマニー牧場

●ハートのかけら
1
●主要入手アイテム
ガロのお面

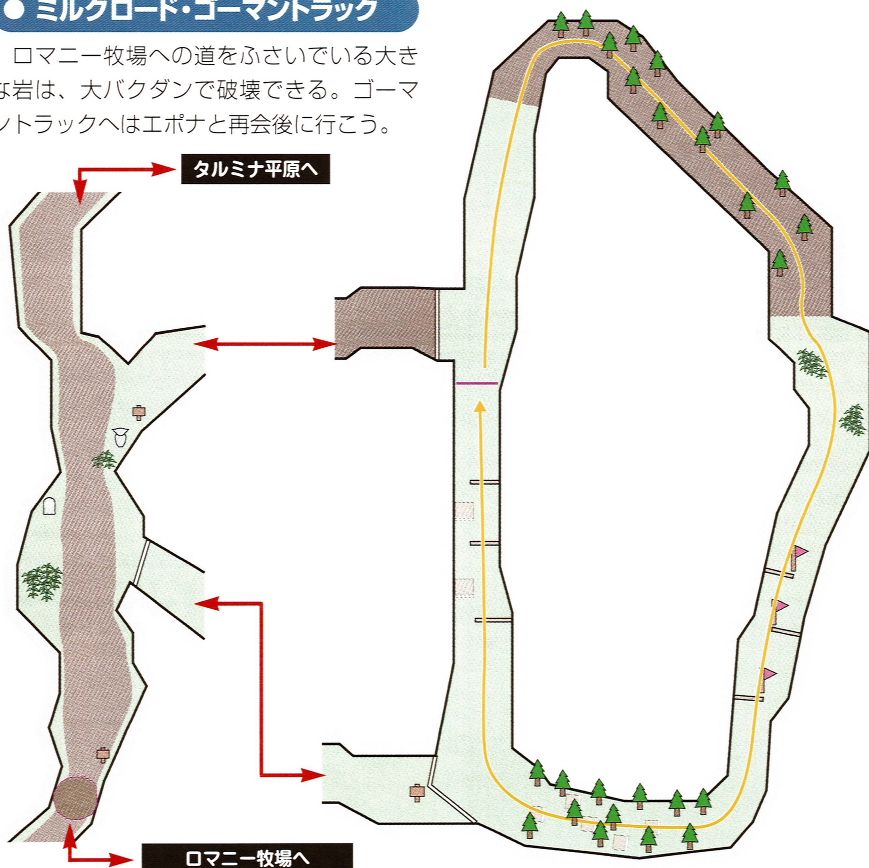
このフィールドですべきこと

グレートベイへ向かうためには、柵を越えなければならない。それには馬が必要だ。オープニングに登場した愛馬エポナは、ミルクロードの向こうにあるロマニー牧場で主を待っている。

ロマニー牧場にはコンプリート関連のイベントしかないが、途中のゴーマントラックにいるゴーマン兄弟から「ガロのお面」を入手しておくことは、のちのちにつながる必須イベントだ。

● ミルクロード・ゴーマントラック

ロマニー牧場への道をふさいでいる大きな岩は、大バクダンで破壊できる。ゴーマントラックへはエポナと再会後に行こう。

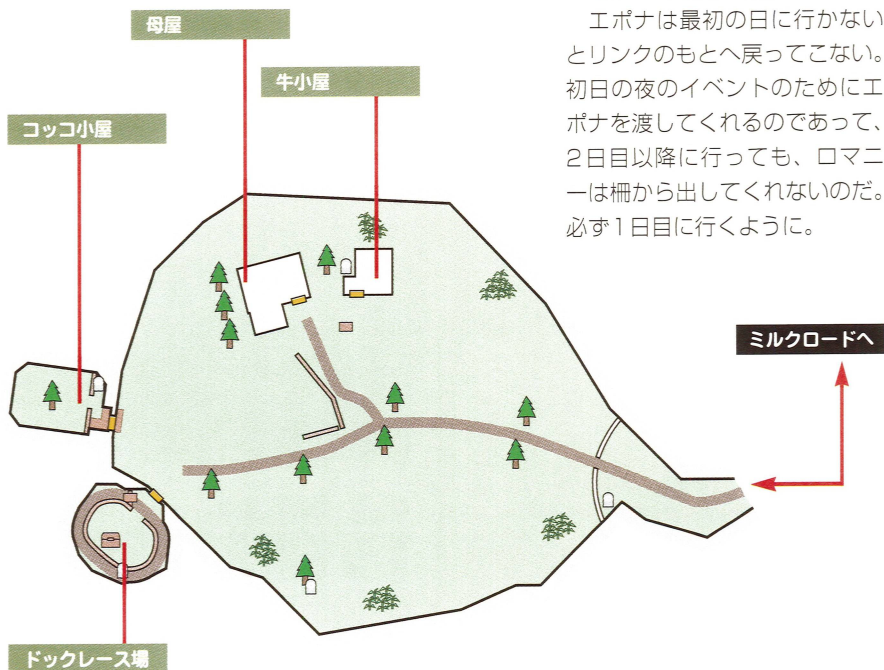




ゴシップストーン　フクロウの像　宝箱

● ロマニー牧場

エポナは最初の日に行かないとリンクのもとへ戻ってこない。初日の夜のイベントのためにエポナを渡してくれるのであって、2日目以降に行っても、ロマニーは柵から出してくれないのだ。必ず1日目に行くように。





◆ゴーマンたちとのレースに勝つには、ムチの使いかたが重要だ。連打せずに間隔をあけて打とう。



◆ロマニーの依頼を受けて深夜の牧場で宇宙人（?）らしき敵の来襲を防ぐ。弓のウデが問われる。



コンプリートガイド

get your hands on capture everything!



ミルクロード方面で入手できるもの



- ハートのかけら
- あきビン
- ロマーニのお面
- ウサギずきん

「ウサギずきん」はフィールドを移動するときに役立つので、なるべく早い段階で入手しておこう。



団員手帳　アイテム　ゴーマントラック

ケチケチなゴーマン兄弟

ゴーマン兄弟との競走に勝って「ガロのお面」をもらい、後述するクリミアの用心棒イベントをクリアすると彼らの団員手帳イベントはクリアとなる。エポナがいれば、6:00から18:00までの間はいつでも、レースに挑戦でき、お面の入手後は賞品がミルクに変わる。少し水でうすめてあるようだが、ハートはちゃんと回復する。



◆「座長のお面」で話しかけると、彼らとゴーマン座長との意外な関係が判明する。

団員手帳　アイテム　ロマニー牧場

ロマニーのオバケ退治

ロマニーの悩みは、ウシを狙う謎のオバケの存在。みずから弓を取り、オバケ退治の練習をしているが、1日目の昼にリンクで話しかけると、彼女はオバケ退治を依頼してくる。これを引き受け、2:30から朝までオバケからウシを守り抜くと、ロマニーの団員手帳イベントはクリア。お礼にミルク入りビンがもらえる。



◆時間の流れを遅くしておけば、オバケの移動速度も遅くなり、クリアしやすい。



Collection of the saying of Gossip Stone　イカーナ渓谷

「イカーナの城に出没するリーデッドは、隊長のボウシ・ギブドのお面・ガロのお面で踊りだすらしい…だから、どうということもないが」

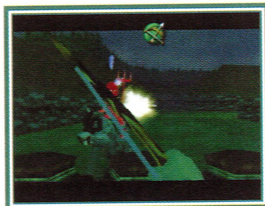




団員手帳　お面　　ロマニー牧場

クリミアの用心棒

1日目にロマニーのオバケ退治イベントをクリアしていると、2日目の18:00頃にクリミアが町へミルクを運ぶイベントが発生する。これに同行すると、彼女がゴーマントラックを走り抜ける間、ミルクを狙う悪党を弓で追い払うという仕事を引き受けることになる。守るべきミルクのビンは3個だが、ゴール地点にたどり着くまでに1個残っていればOK。成功すれば「ロマーニのお面」がもらえ、クリミアの団員手帳イベントもクリアとなる。ちなみにこの悪党の正体はゴーマン兄弟。「座長のお面」をかぶっていると襲ってこなくなる。



◆せまってくる悪党にうまく矢を当てれば、悪党は少しひるんで遠ざかる。



◆うまく矢を当てて牽制しないと、悪党は容赦なくミルクのビンを割っていく。



◆お面入手後は、お礼が200ルピーに変わる。再度挑戦する価値はある。

団員手帳　お面　　ロマニー牧場

ナデクロのコッコたち

コッコ小屋のナデクロは、もうすぐ月が落ちてくることを信じており、それゆえ自分のヒヨコたちがコッコになった姿を見られないと悲しんでいる。ヒヨコたちをコッコにすれば、「ウサギずきん」をもらえ、彼の団員手帳イベントもクリアとなる。「ブレー面」のマーチでヒヨコを10羽集めてコッコに成長させよう。



◆ヒヨコはマーチを解除すると行列を崩し、あちこちに逃げていってしまう。

ミニゲーム　ハートのかけら　　ロマニー牧場

ママム・ヤンのドッグレース

ドッグレース場では、10ルピーから90ルピーまでのかけ金で、ギャンブルを楽しむことができる。どの犬にルピーを賭けるかが問題だが、「まことのお面」があれば、犬たちの本音が聞けるので、調子のよさそうな犬を選んでおけば大きく負けることはない。1回のレースで150ルピーもうければ、ハートのかけらがもらえる。



◆気合の入った犬や調子のよい犬を選んで、ルピーとハートのかけらをもらおう。



グレートベイの海岸～ゾーラホール

A＝攻略キーポイント（P122～127参照）

●ハートのかけら
10

●主要入手アイテム
ゾーラのお面
フックショット
あきビン

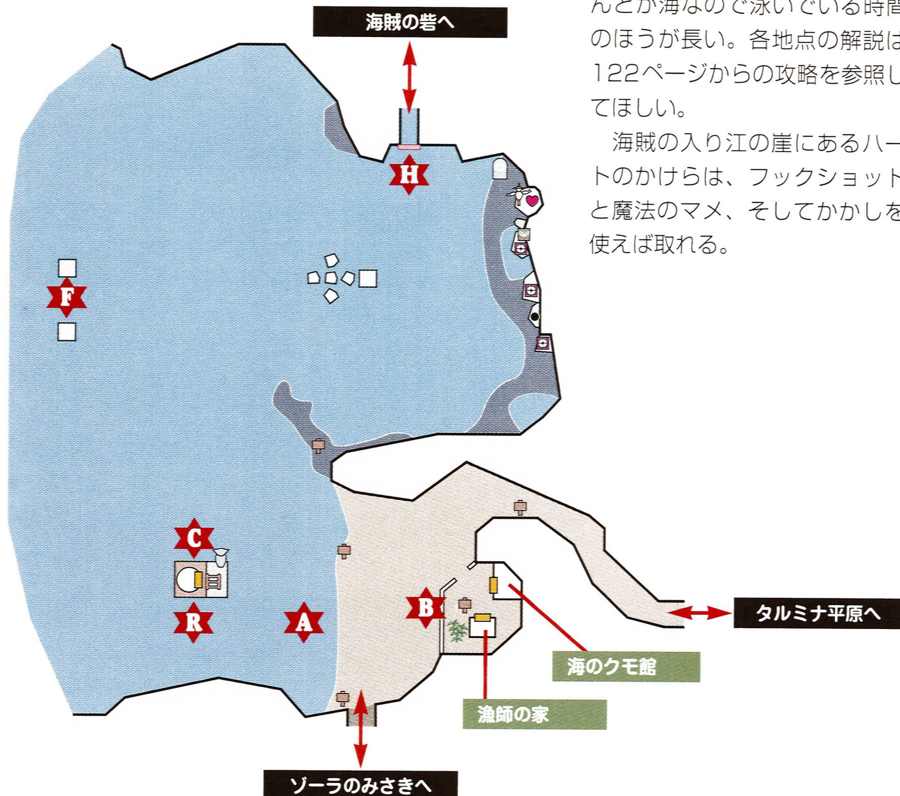
グレートベイの神殿へ入るまでの攻略ルート

●海岸でゾーラのミカウを助け、「ゾーラの仮面」を入手する。
●海賊の砦で、フックショットとゾーラのタマゴ4つを回収。
●トンガリ岩でウミヘビを倒し、たまご3つを回収。
●海洋研究所で「潮騒のボサノバ」をおぼえる。
●ゾーラの岬にいるルルに「潮騒のボサノバ」を聞かせる。

● グレートベイの海岸

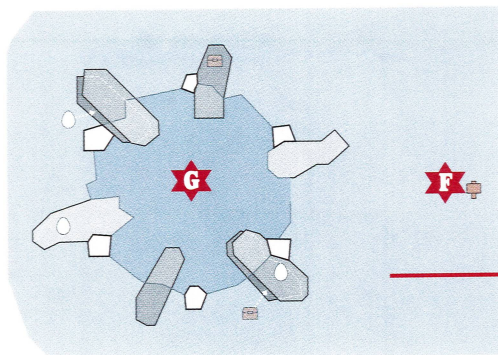
やけに広いマップだが、ほとんどが海なので泳いでいる時間のほうが長い。各地点の解説は122ページからの攻略を参照してほしい。

海賊の入り江の崖にあるハートのかけらは、フックショットと魔法のマメ、そしてかかしを使えば取れる。





ゴシップストーン　ハートのかけら　フクロウの像　宝箱　カカシ
ゴロンスイッチ　フックショット　デク花　穴　しょく台
マメまき場　ゾーラのたまご

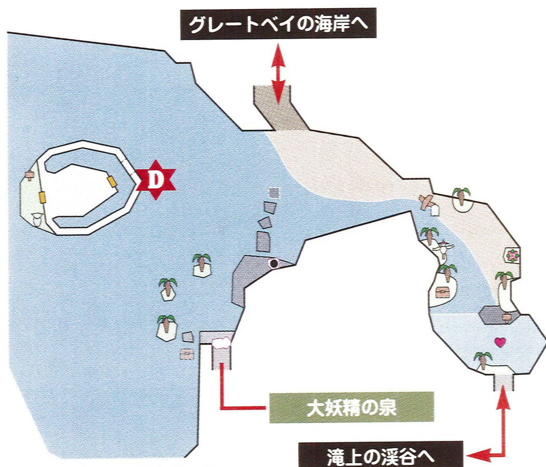


● トンガリ岩

マップ上では穴が6つだが、重なっているのが2つあるので、実際には8つある。漁師に捕われたタツノオトシゴに道案内を頼むと迷わずに進める。

キリの海

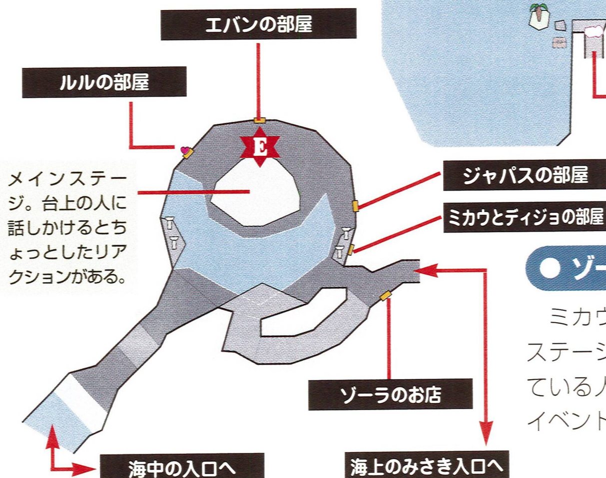
深いキリが発生しており、ルートをまちがうと入口の海上からやり直しになる。



● ゾーラのみさき

ゾーラホールへは泳いで海中から入るほうが早い。

右奥にある滝つぼへの道は、夜になるとライクライクが大量に発生する。

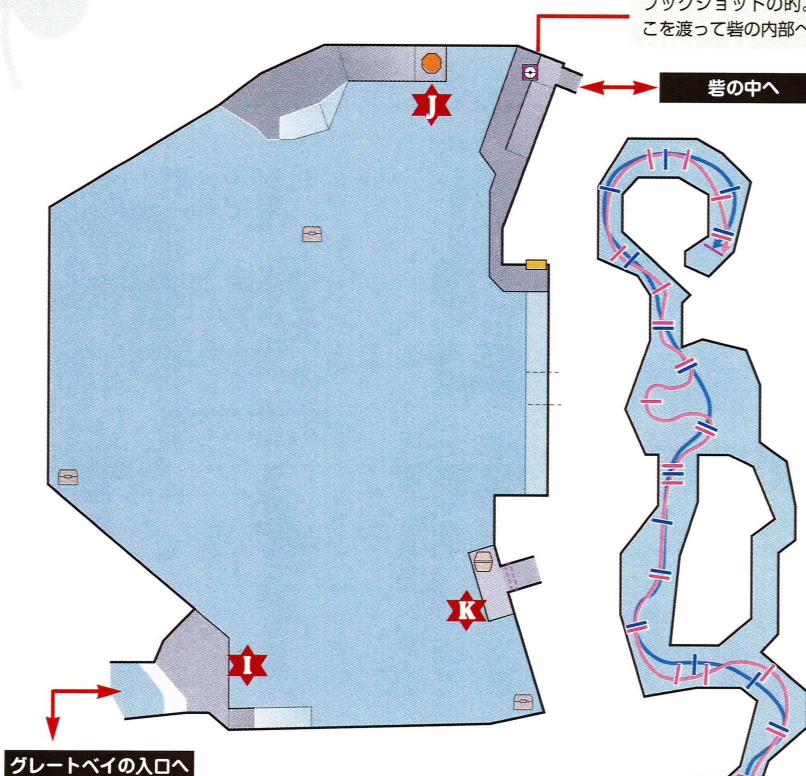


● ゾーラホール

ミカウたちゾーラバンドのメインステージ。彼らの個室もあり、歩いている人々はファンばかり。随所にイベント的演出が用意されている。



海賊の砦



● 海賊の砦・外側

4隻のボートが常に巡回し、発見されると即刻外へ叩き出される。海中の宝箱は20ルピーばかりなので、どうしても全額回収したい人だけどうぞ。

● 滝上の渓流

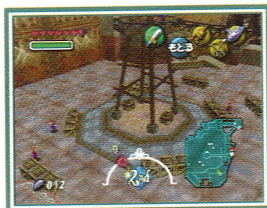
滝つぼの近くからフックショットで登った奥にある。あきビンの入手後は、制限時間が2分から1分50秒、1分40秒と変化していく。



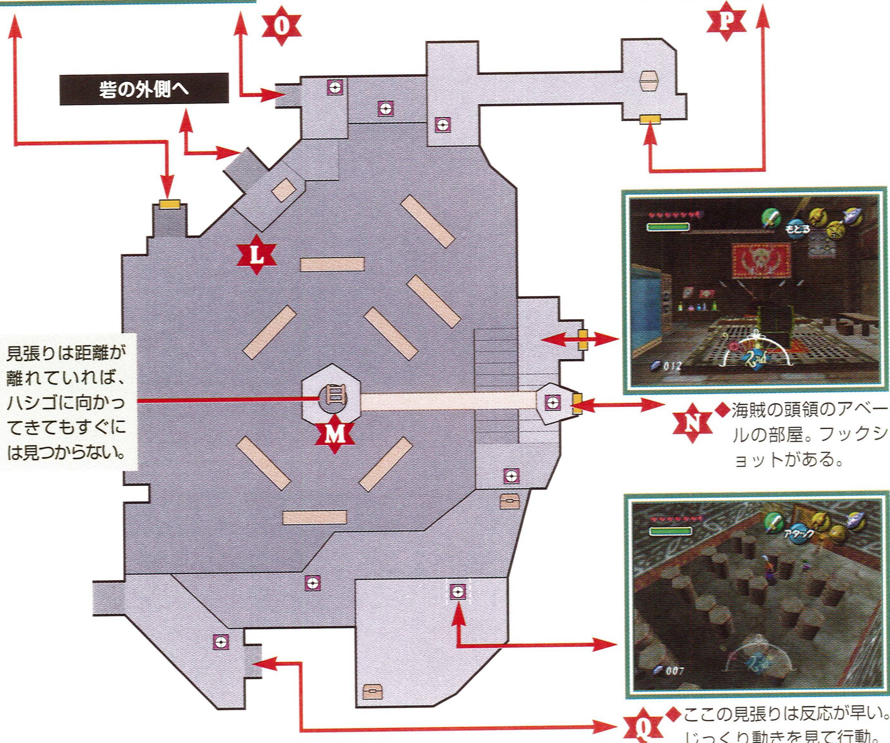
ゴシップストーン　ハートのかけら　フクロウの像　宝箱　カカシ
ゴロンスイッチ　フックショット　デク花　穴　しょく台
マメまき場　ゾーラのたまご



◆2本のドラム缶に隠れて進めば、見張りを気絶させる必要はない。



◆見張りが近づいてきたところを矢で撃ち、そのスキにダッシュ。



海賊の砦・内側

見張りがたくさんいるが、壁ぎわを走っていれば絶対に発見されない。海賊の手下たちはマヌケなのである。

最初はM地点へ進み、Nから内部に潜入してフックショットを入手する。残り3つの部屋はフックショットで移動する。



攻略キーポイント for solve a mystery...

A 後ろから押せば浜辺につく

カモメが群れている場所まで泳ぐと、ゾーラがうつぶせに浮かんでいる。後ろから押すように泳げば、そのうち浜に流れ着く。彼の話を聞くと「ゾーラの仮面」が手に入り、ゾーラに変身できるようになる。



◆ミカウを押しながら泳ぐと普段よりスピードが遅くなる。せっせと運ぼう。



◆ミカウの死後に建てられた彼の墓には、ゾーラの操作方法が書かれている。

B タツノオトシゴを入手するには

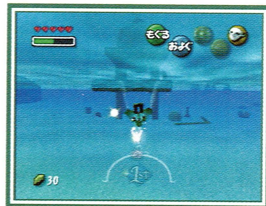
漁師の家に捕われているタツノオトシゴは、トンガリ岩の手前で解放すると道案内をしてくれる。ただし、漁師に女海賊の写し絵を渡さないといけない。タツノオトシゴなしでトンガリ岩に進む手順は右ページを参照のこと。



◆女海賊の写し絵は顔がちゃんと写っていれば問題ない。スキを狙って撮ろう。

C 水の中から水面に向かって急上昇

海洋研究所と大翼の像がある足場の上に乗るには、水中を泳ぎ、足場に近づいた時点で3Dスティックを下へ入れ、すかさず上に入れる。すると急上昇するので、水面からジャンプして足場の上に乗れる。



◆このあたりから3Dスティックを下に入れればリンクは水底に急降下し……、



◆すぐに水面に向かって浮上すれば水面の上をジャンプするので上陸できる。

D ゾーラホールのふたつの入口

ゾーラの岬にあるゾーラホールには、海中と海上にそれぞれ入口がある。どっちから入っても大差はないが、裏側にある海上の入口のところにはルルが立っていて、伏し目がちな表情を見せている。まだこの時点では彼女を助けるすべはない。



◆ゾーラホールを大きく回って裏手に行けばもうひとつの入口を発見できる。



Collection of the saying of Gossip Stone イカーナ渓谷

「鬼神の仮面というすべてのお面を飲み込むお面がこの世には…あるらしい」





E リーダーのエバンに事情聴取

サンゴの部屋にいる、バンド「ダル・ブルー」のリーダー、エバンはメンバーの中で唯一正しい事情を知る人物。話しかけると、ルルの声を取り戻すためにはゾーラのタマゴが必要であることを教えてくれる。



◆神殿に行くカギはゾーラのタマゴにあるのだ。

F トンガリ岩の秘密

トンガリ岩の海中の看板にはダミーがあり、矢印の向きそのままに進んでもトンガリ岩には到達しない。タツノオトシゴが導いてくれる進行手順は右上のとおり。



◆霧に巻き込まれると、海岸近くに戻される。



◆タツノオトシゴのあとをついていけば、霧に巻き込まれることなく行ける。

スタート→正面の看板へ→右に向いてひとつ目の看板へ→左を向いてひとつ目の看板へ→矢印の向きへ（魚の群れを突っ切る）→矢印より左に見える看板へ→右側の看板へ→入口

G 8匹の海ヘビ、3つのたまご

トンガリ岩のマップには6つの穴しか見えないが、このうちふたつは上下の位置がぴったり重なっているので、合計で8つの穴があることになる。穴から出現する海ヘビは、穴のへりに立って、顔を出したときにブーメランで2回攻撃すれば倒せる。ここにはゾーラのタマゴが3つあり、海ヘビを全滅させると、捕われていたタツノオトシゴからハートのかけらがもらえる。



◆穴から海ヘビが出てきたときにバリア攻撃をしても倒せる。やりやすい方で。



◆タツノオトシゴたちを再会させてあげると、ハートのかけらがもらえる。



攻略キーポイント for solve a mystery...

H 泳いで突っ込めば板は割れる

海賊の入り江の水中には、ドクロが描かれた4枚の板がある。このうち、左から2番目の板に通路が隠されており、砦の中につながっている。この板は泳いでそのままぶつかれば簡単に割れ、開いた通路から中へ入っていくと、砦の入口に出る。



◆板の近くまで行くとチャットが光って知らせてくれる。そのまま突っ込もう。

I 4隻の監視を避けて飛び込む

砦の中のプールには海賊の手下たちが4隻のボートに乗って巡回しており、見つかると砦の外に叩き出されてしまう。慎重にいくなら、4隻めが通り過ぎたあとに飛び込むとよい。そのまま泳げば見つからず、海面スレスレでも発見されない。

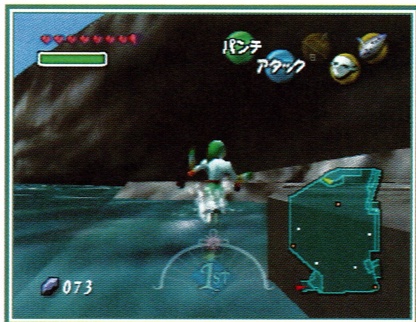
目的地はJ地点。ここから上陸できるので、飛び込むときと同じように、海中で船が通りすぎるのを待って上がろう。



◆ここで海賊に見つかると、外に放り出され入り江まで戻されてしまう。



◆海賊たちの動きは、マップ上でも確認できる。白く表示された点がそれだ。



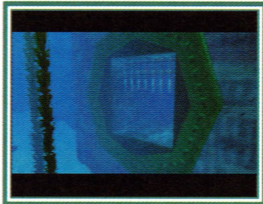
◆海賊が通りすぎたら、いそいで上陸しよう。

J ゴロンスイッチを踏んで進入OK

J地点にあるゴロンスイッチを踏むと、K地点にある取水口の柵が開く。ここから砦の内部に潜入する。スイッチはスノーヘッドの神殿にあったものと同じで、ゴロンプレスをすれば作動する。



◆ここでゴロンに変身。スイッチを押したらゾーラの姿に戻って水中へGO。



◆スイッチで開くのは水中にある柵。海賊に見つからないように飛び込もう。

Collection of the saying of Gossip Stone イカーナ渓谷

「オルゴールハウスに住むパメラはオルゴールが鳴り出せば2分おきに外に出てくるがバクダンを爆発させても外に出てくるらしい」



K 機雷と水流に注意すれば問題なし

砦内部の進みはほとんど一本道で、特に迷うような場所はない。しかし随所に機雷と水流があり、機雷にぶつかるとハートひとつ分のダメージを受け、水流に巻き込まれると潜入口近くに戻される。



◆この部屋にある宝箱は、ふたつのブロックを押して道をひらけば取れる。



◆ハートのかけらがほしいのならスイッチを踏んだと同時に檻に転がり込もう。

途中、檻の中にあるハートのかけらは、黄色のスイッチを踏めば取りに行ける。この檻は、一定の時間が経過すると閉まってしまうが、ゴロンのまるまり移動ならギリギリ閉まる前に間に合う。また、その奥にある衝撃スイッチで開く柵は、水路に飛び込む際に機雷との接触に気をつけていれば、てこずらされることはない。



◆この部屋にある衝撃スイッチを叩けば、砦内部へ続く道への扉が開く。

L 気絶しているスキに中央へ

見回りの海賊たちは、矢で撃つと一定時間気絶する。遠間からふたりを気絶させてしまえば、すんなりと中央のハシゴにたどりつける。気絶させなくても進めるが、かなりシビアなタイミングが求められる。



◆気絶している時間は短いので、モタモタしているとすぐに見つかってしまう。



◆発見された場合は、入ってきた扉の前まで戻される。見つからないように。

M 反対側を向いたときがチャンス

やぐらの上にいる海賊には慎重に対応しないとすぐに見つかってしまう。橋の向こう側にいるのなら、そのままやぐらに登っても見つからないが、近づいてくるときは要注意。戻っていくまでじっと待って、後ろから矢を射かけて気絶させよう。



◆後ろから矢で気絶させたら、大急ぎで彼女の視界の外へ走り抜けよう。



攻略キーポイント for solve a mystery...

N ハチの巣を落とせば無人の部屋に

鉄格子の窓越しに繰り広げられる海賊の首領アベールと手下の会話。ゾーラのタマゴに隠された秘密の一端が明らかになる。

この部屋にいる海賊たちは矢で気絶させることができないが、鉄格子越しに見えるハチの巣を撃ち落とすと、中からジャイアントビーが出現して海賊たちを部屋から追い出してくれる。

部屋に残された宝箱の中にあるフックショットを手に入れたら、水槽の中でシェルブレードに守られたゾーラのタマゴを回収して外に出よう。



◆人間には容赦のない海賊も、ジャイアントビーにはかなわないらしい。



◆水槽の上にフックショットを撃ち込める板がある。そこを使って水槽の中へ。

O 確実に反対側へ行くことを確認して

ドラム缶の影に隠れれば見つからないが、早めに動き出すと振り返る見回りに発見される。距離をじゅうぶんとってからすばやく行動しよう。奥の部屋の海賊との戦いは、ガードをしっかりすれば難しくない。



◆奥のドラム缶から左に行くところが要注意地点。距離が離れてから移動する。

P 宝箱の中には100ルピー

矢で見回りの海賊を気絶させてからすばやく部屋に入る。天井から張り出したハリにフックショットをかけて渡っていけば先に進める。部屋にある大きい宝箱には100ルピーが入っているが、それを入手するには見回り3人を気絶させてすばやく行動しなければならない。見つかりやすい場所だけに取るか否かは悩むところだ。



◆奥の天井にある板を使って移動する。



◆ここの宝箱はゾーラのタマゴをすべて集めてから取りにくるとよいだろう。

Collection of the saying of Gossip Stone 月
「石コロのお面は石コロ戦士シロウくんが持っていたらしい」





Q もっとも反応が敏感な見回り

例によってドラム缶に隠れて扉を目指すのだが、ここの見回りはほんのささいなアクションにも反応し、行けると思ったタイミングでも捕まってしまうことがある。焦らず、確実に距離をとって行動しよう。



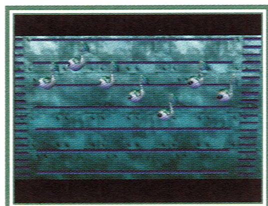
◆デクナッツ城の中庭と同じ要領で進めばよい。海賊の顔の向きに注意して。



◆海賊との距離が離れたら、即ダッシュ。すぐにドラム缶の陰に身を隠そう。

R 7つのたまごがそろったら

海ヘビの穴で3つ、海賊の砦で4つ。合計7つのタマゴを集め、すべてを海洋研究所の水槽に放つと、ゾーラのふ化が始まる。ゾーラの幼魚たちは、「潮騒のボサノバ」を教えてくれるので、覚えたらゾーラホールのルルに聞かせよう。すると、彼女の失われた声がよみがえり、目の前の小島が巨大なカメに変身する。この巨大なカメは、グレートベイの神殿への橋渡しとなってくれる存在。神殿に行くときは、カメの背中にあるヤシの木にフックショットを撃ち込んで、背中の上に移動しよう。神殿から戻るときもカメに運んでもらうことになる。



◆ゾーラの子供はオタマジャクシのような姿をしている。まさに音符だ。



◆カメは揺れているので、背中の木にフックショットを撃ち込むのが難しい。

ゼルダのひ・み・つ

ゾーラホールの照明係と音響係

ゾーラホールでは、カーニバルのライブにむけてステージの準備に余念がない。照明係の頼みで2階の照明をつけてやるとお礼に5ルピーがもらえる。また、ゾーラリンクで話しかけると音響係の音量調整も手伝えるが、こちらは何ももらえない。



◆何度音を出してあげても音量調整は成功しない。大丈夫か？

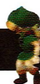


コンプリートガイド

get your hands on capture everything!



海方面で入手できるもの



- ハートのかけら
- 巨人のサイフ
- あきビン
- 海の権利書

ここでぜひとも入手しておきたいのが巨人のサイフ。500ルピーまで所持できるようになる。



アイテム　グレートベイの海岸

海のクモ館は1日目にクリアしよう

漁師の家のとなりにあるクモ館で、黄金のスタルチュラの魂を30個集めると、巨人のサイフが手に入る。しかし、サイフがもらえるのは1日目にクリアした場合のみで、2日目以降だと50ルピーしかもらえない。巨人のサイフがほしいなら、2日目の朝がくる前にクリアしよう。サイフ入手後の1日目のごほうびは100ルピーだ。



◆館の中に入ったら、正面のひび割れた壁をバクダンで爆破して奥へ入ろう。

■黄金のスタルチュラの隠れ場所

1.入口の部屋 ・・・・・・・・・・・・・・3匹

壁を爆破して斜面を降りると、柵の奥に扉が見える場所に出る。この部屋には、斜面の壁に2匹、天井のクモの巣の中に1匹いる。クモの巣のスタルチュラは、炎の矢で巣を焼き払ってから倒そう。柵の奥へは、フックショットを使って移動すればよい。海岸へ戻るときは、ゴロンのまるまり移動で斜面を登っていこう。



◆海のクモ館内には、炎の矢でクモの巣を燃やさないと行けない場所もある。



Collection of the saying of Gossip Stone　月

「ブレー面は旅の楽士グル・グルが持っていたらしい」



2.お面が飾られている通路・・・・・・4匹

入口の部屋の扉からきた場所には、壁のお面の裏に1匹、大きなツボの中に2匹、天井のハリの上に1匹いる。大きなツボは体当たりをすれば、スタルチュラが飛び出てくる。天井のハリにいるスタルチュラは見えにくいので、音で位置を確認しよう。



◆ハリのギリギリ上あたりを狙ってフックショットを打ち込もう。

3.本だなの部屋・・・・・・・・・・・・7匹

本だながある部屋には、壁の本だなの裏にあるほこらに2匹、引き出しの裏の穴に1匹、壁にかかった絵の裏に1匹、同じく絵の裏の穴に1匹、本だなの上に1匹、天井のハリの上に1匹いる。ここにいるスタルベビーについては130ページを参照のこと。



◆壁ぎわの本だなと引き出しは、動かすことができる。裏には隠しほこらや穴が。



◆スタルベビーがいる本だなは、たなを伝ってその上に登ることができる。

4.お面が飾られている通路・地下・・・5匹

階段を降りた先の通路には、ツボに1匹、大きなツボに1匹、壁の穴に1匹、天井のハリに1匹、お面の裏に1匹いる。



◆小さな穴の奥にいるスタルチュラは、フックショットで倒そう。

5.大スタルチュラの部屋・・・・・・・5匹

地下の大スタルチュラのいる部屋には、クモの巣に1匹、木箱裏のほこらに1匹、木箱に1匹、タルに1匹、壁に1匹いる。



◆黄金のスタルチュラがいる木箱は、バクダンと体当たりのどちらでも壊せる。

6.スタルベビーがいる部屋・・・・・・6匹

4体のスタルベビーがたむろしている部屋には、壁の絵の裏に1匹、天井のハリの上に1匹、大きなツボの中に1匹、天井のシャンデリアの上に3匹いる。



◆シャンデリアの上のスタルチュラは、机の上でゴロンプレスをすれば落ちる。



ハートのかけら　グレートベイの海岸

海洋研究所の大きなサカナ

海洋研究所の水そうの中にいる大きなサカナに、5匹のサカナを食べさせると、ハートのかけらがもらえる。サカナはクロックタウン南の洗濯場の川でなら、無限に捕獲することができる。



◆大きなサカナは2匹いるが、成長すると一緒にいるサカナをも食べてしまう。

ミニゲーム　ハートのかけら　グレートベイの海岸

海の男のジャンプゲーム

しょく台に火のついた小島に飛び移っていくミニゲーム。グレートベイの神殿クリア後に漁師が開催する。制限時間内に20点取れば、ハートのかけらがもらえる。



◆ボートから漁師がいる島へは、島の木にフックショットを撃ち込んで移動する



◆1回ずつ進行方向に向き直ってからジャンプすれば、失敗することはない。

ハートのかけら　グレートベイの海岸

スタルベビーの情報

海岸のクモ館にいるスタルベビーたちに、イカーナ地方で手に入る「隊長のボウシ」で話しかけると、クモ館に隠された秘密の情報が聞き出せる。スタルベビーたちの情報どおり、地下のシャンデリアがある部屋で、4色のお面を矢で撃っていくと、暖炉の奥が開いて奥にある宝箱からハートのかけらが入手できる。



◆赤・青・黄・緑のお面を矢で撃つ順番は、1日目に戻っても変化しない。

ミニゲーム　ゾーラのみさき

ゾーラのツボ割りゲーム

ゾーラのブーメラン攻撃1回で、すべてのツボを割るミニゲーム。失敗すると、ツボの弁償代金として10ルピーを取られる。成功すれば、100ルピーがもらえるが、ツボを壊したことに変わりはないので、賞金から10ルピー引かれ、結局増えるのは90ルピー。所持金が10ルピーに満たない状態で失敗するとツボ代をまけてもらえる。



◆このあたりから狙うと、成功しやすい。何度か試してベストポジションを探そう。



Collection of the saying of Gossip Stone　月

「火薬がつまったキケンなお面は火薬にくわしいおばあさんが持ってるらしい」

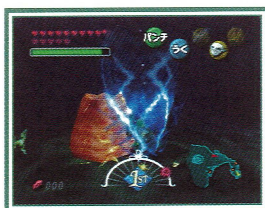




ハートのかけら　ゾーラのみさき

滝つぼのライクライク

滝上の渓流がある方面には、大きな滝つぼがある。この滝つぼの底にいるライクライクを倒すと、ハートのかけらが手に入る。ゾーラのバリアでしびれさせながら、カンフー攻撃で倒そう。ライクライクの側にいるスカルギョに手間取っていると、ライクライクに吸いこまれてしまうこともあるので気をつけるように。



◆簡単に手に入るハートのかけらなので、ぜひとも取っておくようにしたい。

ミニゲーム　アイテム　ハートのかけら　滝上の渓流

ビーバー兄弟のうきわレース

先を行くビーバーのあとを追って、水中のうきわを順番にくぐっていくミニゲーム。ビーバー弟が相手のときに20個、兄のときに25個のうきわを2分以内にくぐりきれば、あきビンがもらえる。

一度クリアすると次は制限時間1分50秒のレースになり、これにも勝利すると兄弟はハートのかけらをくれる。



◆ゾーラの操作に慣れていれば、さほど苦戦しない。Aボタンは押しっぱなしで。

ハートのかけら　ゾーラホール

ジャパスとのセッションを成功させよう

ゾーラの姿でジャパスに話しかけ、ギターを取り出すとセッションイベントが発生する。ミカウの練習場に、ジャパスとのセッションの楽譜が記されたミカウの日記があるので、それを覚えてジャパスと一緒に演奏しよう。成功後、エバンの前でセッションの全パートをオカリナで演奏すると、ハートのかけらがもらえる。



◆ミカウの練習場はディジョの部屋の中2階にある。フックショットで行こう。

アイテム　ハートのかけら　ゾーラホール

山へ行きたいアキンドナッツ

アキンドナッツのわらしべイベント第4弾。ゴロンの状態で話しかけると、山の権利書を海の権利書に交換できる。扱っている商品は緑のクスリで1パイ40ルピー。ここではゾーラの状態でなければ購入することができない。権利書とデク花をゆずってもらったら、上のたなにあるハートのかけらを忘れずに取っておこう。



◆ゾーラで話しかければ、どうしてルルの部屋で商売をしているかが聞ける。

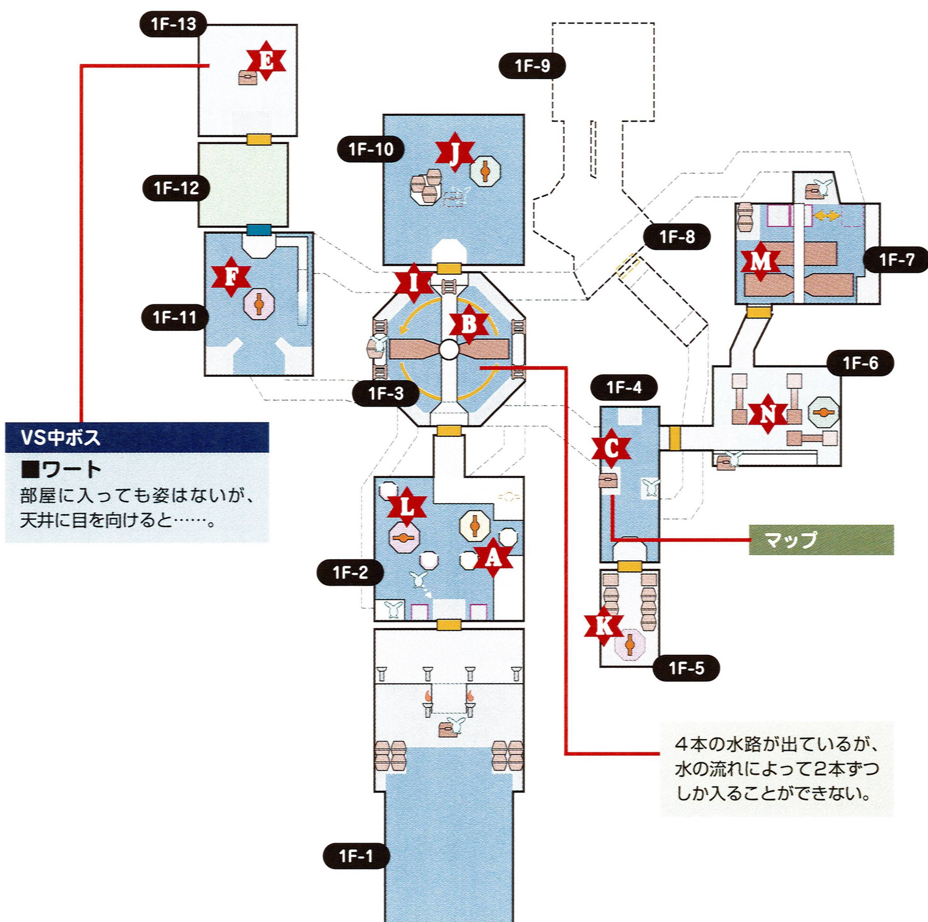


グレートベイの神殿

A＝攻略キーポイント（P135～141）

●ハートのかけら
—
●主要入手アイテム
氷の矢

● グレートベイの神殿　1F



VS中ボス

■ワート

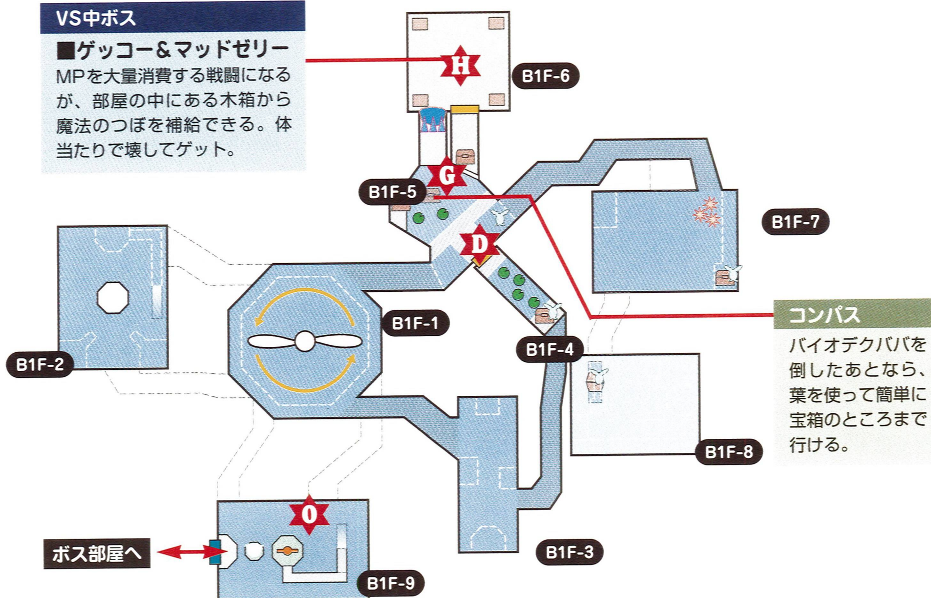
部屋に入っても姿はないが、天井に目を向けると……。

4本の水路が出ているが、水の流れによって2本ずつしか入ることができない。



宝箱　はぐれ妖精　トゲトラップ　氷の柱　葉（足場）
しょく台

● グレートベイの神殿　B1F



VS中ボス

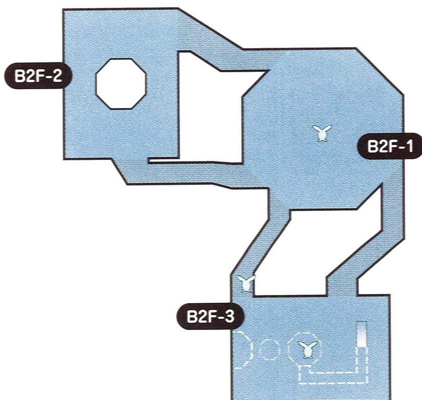
■ゲッコー＆マッドゼリー

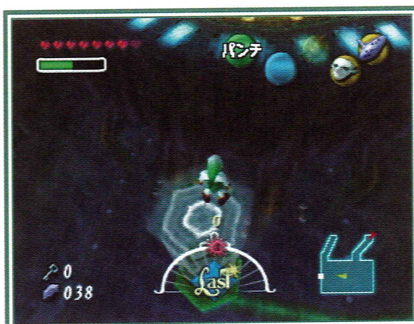
MPを大量消費する戦闘になるが、部屋の中にある木箱から魔法のつぼを補給できる。体当たりで壊してゲット。

コンパス

バイオデクババを倒したあとなら、葉を使って簡単に宝箱のところまで行ける。

● グレートベイの神殿　B2F





◆緑のコックをすべてひねっていないと、ボス部屋前の噴水口から水は出てこない。



ボス部屋までの完全攻略ルート

これまでの神殿とうってかわってメカニカルな構造になっており、1F−2の巨大水車と、1F−3の水流発生室が中心になっている。最終的に両方の部屋にある回転物を反転させないとボス部屋にはたどりつけず、そのカギとなるのが随所に設置されている緑、赤、黄色の足場の上にある水流のコックだ。順を追ってすべてのコックをひねることが目的になる。

●1F−3からB1F−3を経て1F−4でマップを、B1F−5でコンパスと小さなカギを取る。

●1F−13で中ボスのワートを倒して氷の矢を手に入れる。

●「氷の矢」はオクタロックを凍らせたり、水上に足場がつくれるので、1F−11のコックをひねったり、1F−4から1F−5への進入、B1F−5からB1F−6の中ボスの部屋への進入など、行動範囲が一気に広がる。

●1F−3の水流を凍らせて1F−10へ進み、コックをひねる。

●1F−2で赤のコックをひねり、その後水上の黄色のコックをひねって水流反転。

●1F−3の水流も反転したので、1F−7から1F−6へ進み、緑のコックをひねる。

●最後にB1F−9の緑のコックをひねると、そこにある噴出口から水が出て、ボス部屋へ入ることができるようになる。

はぐれ妖精全ゲットアドバイス

宝箱のマークは表示されても、どこにあるのかわからないようなものがいくつか。

●1F−2には水中だけでなく、入って左のスタルチュラが出すはぐれ妖精がいる。

●1F−10のはぐれ妖精は、黄色い足場からさらに左上に氷の足場を作り、フックショットで上の網に登ってつかまえる。

●1F−7のはぐれ妖精は、水車の羽根を止める位置を微妙に調節し、羽根の端ギリギリからフックショットでつかまえに行く。

●1F−6ではシーソーからパイプをつたって取る宝箱だけではなく、小さなプールの水底にある樽の中にも隠れている。

●B2F−1とB2F−3のあいだにいるはぐれ妖精は、ブーメランで解放後、水上から「大妖精のお面」で呼ぶほうが確実。



◆羽根のポジションはこの辺。宝箱はかすかに見えるがこれで引っかかる。



◆よく見ないと水面下があるようには思えないからこそ、かえって隠しごろだ。

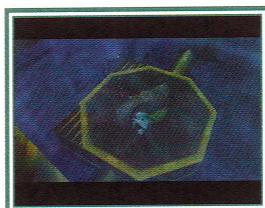


攻略キーポイント for solve a mystery...

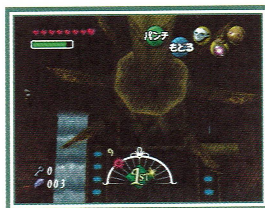
A コックはつかんで押すのが基本

この神殿には随所に大きな水道のコックがある。これらを順番に解放していくことがクリアへの道筋になっている。

まず水中にあるA地点のコックを開く。するとその下の噴出口から水が出てくるので、その上に乗って奥へ。水上にある黄色のコックは水車の羽根を止めるためのもの。ここで締めると奥へ進めなくなる。



◆水中のコックはゾーラでもぐって押す。ついでにはぐれ妖精もつかまえよう。



◆コックを押すと噴水から水が出て羽根が回り出す。移動足場をつたって奥へ。

B 水の流れに逆らわずに進む

1F－3からは4本の通路が出ているが、水の回転によってその内の2本にしか進めないようになっている。残りの2本へ進むためには、水流を反転させなくてはならないが、これはまだまだ先のこと。なお、部屋の中央にあるはぐれ妖精が入ったツボは、ブーメランを使って割る。

ここから右下方向への通路を抜けてB1F－3へ向かう。水面に近いあたりを泳いでいればうまく流されるだろう。



◆ボーッとしていても流されてB1F－3に入れる。

C 宝箱はフックショットのマト

1F－4にある宝箱にはマップが入っているが、その足場へはゾーラジャンプでは届かない。低い足場に登り、そこからフックショットで宝箱を撃って移動しよう。また、ツボを壊すこともできるので宝箱の前にあるツボからはぐれ妖精を救出しておこう。B1F－3の通路の前にはデキシーハンドがいる。ブーメランで倒すのが確実だが、泳ぎバリアで一気にけ散らす方が楽。



◆この宝箱にフックショットを撃ち込んで移動する。これでマップが手に入る。



◆泳ぎながらバリアをはりめぐらせて突っ込めばつかまることなく通過できる。



攻略キーポイント for solve a mystery...

D 水上にコンパス、水底にカギ

ボムチュウが守っている宝箱にはコンパスが入っている。矢で倒してからフックショットで取りにいけばよい。水中の宝箱には小さなカギがあるが、デキシーハンドやバイオデクババがガードしている。水上から矢でバイオデクババを倒しておいてからもぐろう。急流の方にいるデキシーハンドには手を出さないほうがよい。



◆盾で防御していればボムチュウは恐くない。倒さず移動するなら、即ガードだ。

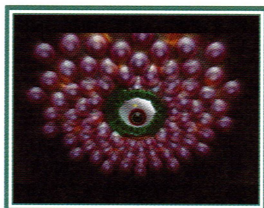


◆水の中にいるバイオデクババはゾーラのブーメランでも簡単に倒せる。

E 最初にあぶくをつぶしてから

B2F－2から1F－11を抜けて、1F－13の中ボス部屋へ向かう。

中ボスのワートは目玉が弱点だが、外側のあぶくに守られている。炎の矢であぶくを撃ち、はがれたところを斬りまくってあぶくの数を減らすことが先決だ。目玉に5回ダメージを与えると、あぶくがすべてはがれてワート単独で暴れ出す。直線的な動きしかしないので、Z注目してこっちを向いたときに矢を撃てば2発で倒せる。



◆ワートとの戦闘は、天井にいるワートを発見した時点から開始される。



◆あぶくは回転斬りで倒す方が手っ取り早い。多少のダメージは気にしない。



◆目玉が露出したら、すかさず弓で攻撃しよう。本体を倒せばあぶくも消える。

F 凍ったオクタロックが足場になる

氷の矢を手に入れて1F－11に戻ったら、オクタロックを撃ってみよう。オクタロックはそのまま凍りつき、溶けるまでの間は足場になってくれる。これを利用して赤のコックのところに登り、ひねって水を流すのだ。なお凍って形が変わる敵は、オクタロック以外にはブルーチュチュだけ。



◆氷の矢で撃つと四角い足場に変化する。溶ける前にすばやく移動しよう。



Collection of the saying of Gossip Stone 月

「ブーさんのお面はデクナッツの執事が持っていたらしい」

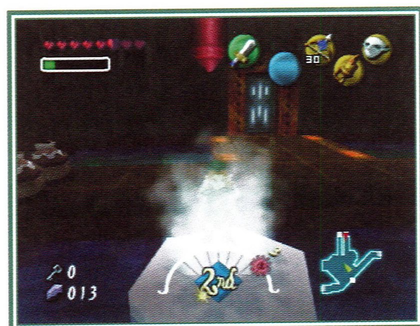


G 氷の足場を作って奥へ進む

氷の矢には敵を凍らせるだけでなく、水面に撃ちこむと氷の足場を作る効果もある。B1F－5からB1F－6へは、氷の足場がないと進めない。足場はやや遠目につくるのがコツ。あまり近すぎると、リンク自身のジャンプ力で飛び越えてしまう。水に落ちても氷によじ登れるが、すばやく登らないと氷が溶けるので注意。



◆おだやかな水面なら氷の足場が作れる。海や流れがある場所では作れない。



◆時間が経つと氷の足場は溶けてしまう。

H すばやく狙わないととり込まれる

ここの中ボス、マッドゼリーとゲッコーのコンビはなかなか手強い。天井から落ちてきたマッドゼリーにとり込まれると、中にいるゲッコーにつかまって、手ひどいダメージを受けてしまう。

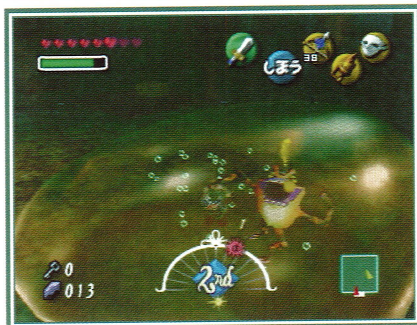


◆ゲッコーが地上にいる間はZ注目して剣攻撃。ヒットすると天井に逃げる。

マッドゼリーが天井に移動したら、すかさず氷の矢を撃ち込む。すると凍って落ちてくるので、マッドゼリーが割れてゲッコーが分離する。そこを狙い撃つのだ。攻撃が遅くなるとマッドゼリーが落ちたときにゲッコーにつかまる恐れがある。一度つかまるとマッドゼリーを凍らせるまで逃げられないので、狙いをつけるタイミングが遅れたら、すぐにマッドゼリーの影からもっとも遠いところへ逃げよう。落ちてから天井に戻るまでに狙いをつければ確実だ。



◆ゲッコーとマッドゼリーが天井に移動したらすぐに弓を構えて攻撃しよう。

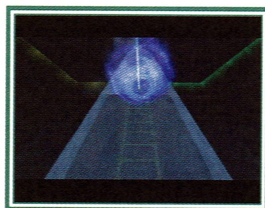


◆マッドゼリーの中ではゲッコーの独壇場だ。

攻略キーポイント for solve a mystery...

I 氷の矢は滝のような水流も凍らせる

ハシゴを守るようにして流れ落ちる1F－3の水流は、そのままだとハシゴに近づくことさえできない。しかし氷の矢を撃ち込めば瞬時に凍りつくので、水流が止まってハシゴを登れるようになる。



◆凍らせた水流を元に戻すときは、炎の矢を使って氷を溶かせばよい。

J 足場を広めに作れば確実だ

1F－10は氷の矢で足場を連続して作って渡らないと緑のコックのところへ行けない。簡単そうに見えるが、足場と足場の距離をうまく調節しないとすぐ水に落ちてしまう。足場に登る前に氷が溶けると、最初からやり直しになるので注意しよう。



◆まずはこのタルにフックショットを撃ち込んでタルの足場まで移動しよう。



◆途中で氷が溶け出したら、どこかに避難用の足場を作って飛び移ろう。

スタート地点から緑のコックまでは、4つの足場があればじゅうぶんに届く。多少遠いような気がするぐらいで、ちょうどよい間隔になると思えばよい。

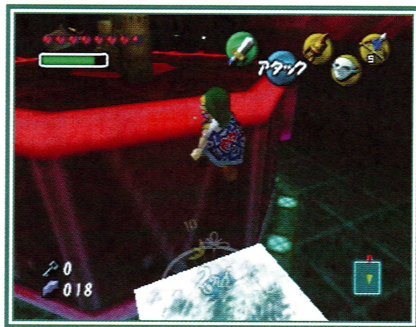
この部屋にあるはぐれ妖精の宝箱を取りにいくには、黄色の足場から奥に向かって氷の足場を作らないと、フックショットのマトが見えない。足場をひとつ作ったら、そこからつながるような位置に連続して足場を作っていくと行動しやすくなる。



◆氷の足場を作る前に、水面を飛び跳ねる青テクタイトを倒しておこう。

K 水の固まりだから凍る

奥の赤いコックのところへ登るには、飛び跳ねているブルーチュチュを凍らせてできる足場を使う。凍らせればブロックと同じように動かせるので、コックから離れた場所で凍らせてもかまわない。



◆ブルーチュチュも時間が経てば溶けてしまう。



Collection of the saying of Gossip Stone 月

「巨人の仮面はロックビルの神殿に眠っていたらしい」





L 水車を逆回転させれば水流も逆回転

ここまでに赤いコックを3つ回していれば、1F－2の赤い噴水が作動している。水流の上にはマトがあるので、フックショットで移動して赤いコックを回そう。そして黄色のコックを締めれば逆回転開始だ。



◆この真上にフックショットのマトがある。撃ち込んで噴水の上に移動しよう。



◆この赤いコックを回すことで、ようやくボス部屋へ行けるようになる。



◆ふたつの噴水から水が出ると羽根の動きが止まる。黄色を止めれば逆回転だ。

M 羽根の足場はタイミング勝負

B1F－7はこの神殿内で、もっともシビアなタイミングを問われる場所だ。

まずは上下している足場に乗る。ここから水車を動かしている水流を氷の矢で凍らせ、B1F－8へつながる通路への道をひらかなければならない。



◆足場が上にあるうちに凍らせないと、中央の羽根に移動できなくなる。

氷の矢を撃つのは、奥側の2枚しかない羽根が水平より少し右下に下がった状態のときがベスト。凍ったときに2枚羽根の水車が通路と平行に近い状態になるので、軸と羽根の上を通って通路に飛び移る。

難しいのはこの部屋にいる2体のはぐれ妖精の救出。それぞれ羽根の位置を微調整して、宝箱が見えるところへ行かなければならない。どちらにしても失敗したら炎の矢で氷を溶かしてやり直し。矢と魔法のツボは水中のスカルギョが出してくれる。



◆成功すれば、このとおり、羽根をつたって次の部屋へ行くことができる。



◆はぐれ妖精の宝箱は羽根からフックショットで。



攻略キーポイント for solve a mystery...

N ふたつの矢でシーソーゲーム

部屋の中にシーソーが3基あり、天井には凍っている水流の出口が3つ。水流を炎の矢で溶かし、その勢いで上がったシーソーをつたって緑のコックへと向かおう。このコックを開くと、B1F－9の噴出口に水が通り、ボス部屋へ入れるようになる。



◆ゾーラの方がジャンプ距離が長く、高い段差も登れるので移動しやすい。



◆このシーソーから次の目的地へ行ける。はぐれ妖精を取ってから行こう。

コックを開いたらそのままはぐれ妖精を助けに行こう。ボムチュウのいるパイプの上を歩き、突き当たりまで進んだらゾーラに変身する。リンクだと背が低くて届かなかったパイプの上段にも、ゾーラだと難なく届く。登ったパイプの上から柵の内側に入ってフックショットで宝箱のところへ。



◆シーソーの下にある水場にはぐれ妖精入りのタルがある。体当たりで壊そう。

O 噴出口をつたってボス部屋へ

B1F－9にある緑のコックを開いてすべて完了。水が噴き出してボス部屋への通路が開かれる。

ボス部屋では魔力の回復に手間がかかる。少しでも減っているようなら、水中のツボから必ず補給しておこう。



◆最後の噴水を作動させたら、水流を足場にしてボス部屋へ。落ちないように。

ゼルダのひ・み・つ

イヌの反応が変わる

リンクの姿によって、イヌの反応が変わることは知っているだろうか。デクナッツのときは襲いかかってくるくせに、ゴロンだと怖がって逃げ回り、ゾーラの場合はなぜか嬉しそうに近寄ってくるのだ。サカナのいい匂いがするからだろうか？



◆なんかモテモテ。デクナッツの姿だと袋叩きにあってしまう。



Collection of the saying of Gossip Stone 月
「まことのお面はブキミな金色に輝くクモに呪われた人が持ってたらしい」





DUNGEON BOSS

ダンジョンボス　巨大仮面魚グヨーグ

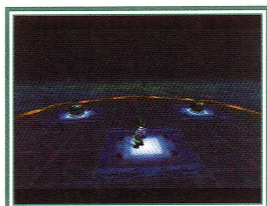
水中にひそむ角の生えた巨大な魚で、部屋の中央部に体当たりをかまし、リンクを水中に落とそうとする。水中に落ちると食べられてダメージを受けてしまう。

中央からZ注目して矢を撃ち込むと、一定時間その場で硬直するので、すかさずゾーラに変身して水中に飛び込み、バリアを張りながら泳いで体当たりをしよう。ダメージを与えたら急いで中央に戻らないと、追ってきたグヨーグに食われてしまう。この攻撃のダメージ量はハート2個分と大きいので、食われないよう注意すること。

また、攻撃しないでいるとプールの反対側に飛び跳ねることがあり、そのとき中央部にいないとダメージを受ける。

3回ダメージを与えると小さな魚を吐き出すが、こいつは海中から跳び出して襲ってくることはないので、水の中でバリアを張りっぱなしにしていれば問題ない。

キーポイントはダメージを与えたあとの中央部への帰還。ゾーラジャンプで手早く戻れれば食われる回数は激減する。



◆足場の上からグヨーグを探すときは、水面に浮き上がる水泡を目印にしよう。



◆グヨーグをターゲットオンしたら、弓攻撃。当たったら即ゾーラに変身だ。



◆グヨーグが吐き出す小魚は、倒すと回復のハートを出してくれる重要な存在。



◆水中からのジャンプで足場に戻れればベスト。よじ登るよりはるかに早い。





イカーナへの道〜イカーナ渓谷

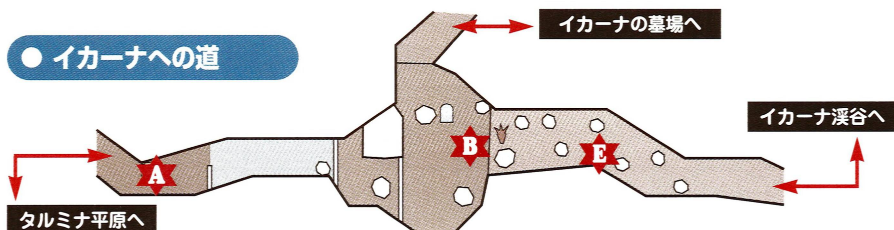
A＝攻略キーポイント（P147〜155参照）

●ハートのかけら
5
●主要入手アイテム
隊長のボウシ
ギブドのお面

ロックビル神殿へ入るまでの攻略ルート

●イカーナの墓場の奥で「隊長のボウシ」を入手する。
●最初の日の夜に墓をあばき、フラットから「嵐の歌」を習う。
●わき水の洞窟から水を出す。
●オルゴールハウスで「ギブドのお面」を入手。
●井戸から王城に侵入する。
●イカーナ王を倒し「ぬけがらのエレジー」を教わる。

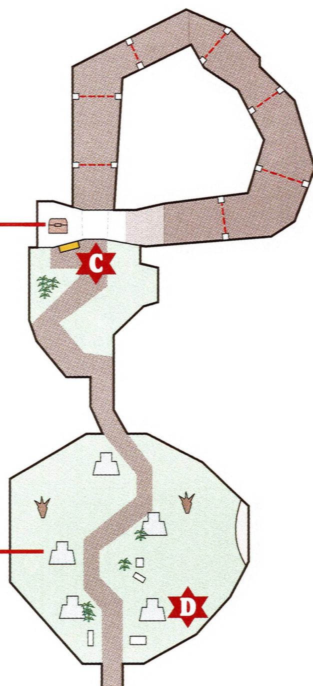
● イカーナへの道



下はボムチュウだらけ、墓場への道にはネジロンがいっぱい。
とっても地味な兵士のシロウくんは、円状に並んだ石の真ん中で発見されるのを待っている。



◆切り立った崖に座る謎の人物。丘の上の幽霊屋敷で再会する。



隊長のボウシ
中ボスを倒すと炎が消えて、宝箱が取れる。

イカーナ王族の墓場
「隊長のボウシ」があれば墓をあばける。

● イカーナの墓場

昼間から不気味な雰囲気が漂う墓場には、さまざまな秘密が隠されている。だが、最初にやるべきことは、奥にいるガイコツの目をさますこと。



ゴシップストーン　ハートのかけら　フクロウの像　宝箱　デク花
穴

● イカーナ渓谷

広いイカーナ渓谷には、さまざまな建造物や地形がある。
敵の数は少ないが、オルゴールハウスのまわりにいるギブドには近づくと痛い目にあう。

わき水の洞窟
宮廷音楽家・シャープの幽霊が支配する。

ロックビルへ

幽霊小屋
4姉妹を制限時間内に倒すイベントだ。

妖精の泉

オルゴールハウス
水が流れるとギブド避けの曲が響く。

秘密のほこらへ

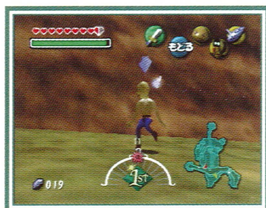
脇の入口

イカーナ古城正門

枯れ井戸
中には未練を残したギブドがいっぱい。

イカーナへの道へ

沼地の滝つぼへ



◆川の近くをうろついているサコン。深夜に街の北で悪さをするアイツだ。

サコンのアジト
入りかたは158ページを参照。

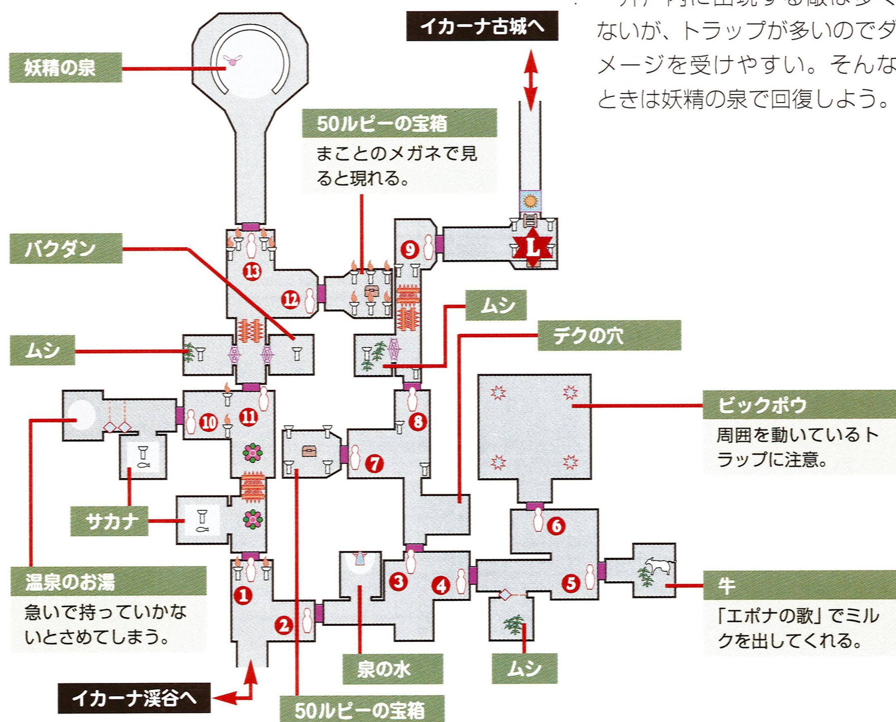


枯れ井戸～ロックビル

● 枯れ井戸

枯れ井戸の中には随所に扉があり、その前にギブドが立っている。「ギブドのお面」をつけて会話し、ほしがるものを与えないと扉は開かない。どのギブドがなにをほしがっているのかについては、下のリストを参照してほしい。

井戸内に出現する敵は多くないが、トラップが多いのでダメージを受けやすい。そんなときは妖精の泉で回復しよう。



ギブドのほしいもの

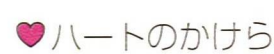
1	元気が出る青いもの	青いクスリ
2	おいしいポリポリ　できれば5つ	魔法のマメ×5
3	とれたてピチピチ	サカナ
4	ピカッと光るの　できれば10コ	デクの実×10
5	温まって、元気が出るもの	温泉のお湯
6	ドカーンと10発	バクダン×10
7	小さくてワシャワシャするやつ	ムシ
8	オバケ、そんでもってデカイの	ビッグポウ
9	カルシウムたっぷり元気のもと	ミルク
10	とれたてピチピチ	サカナ
11	エッチ、ツー、オー	泉の水
12	小さくてワシャワシャするやつ	ムシ
13	小さくてワシャワシャするやつ	ムシ

※左側はギブドのセリフ、右側はそれに対応するアイテム名である。また、リストの番号はマップの番号と合致しているので、アイテムをそろえる際の参考にしよう。





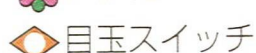












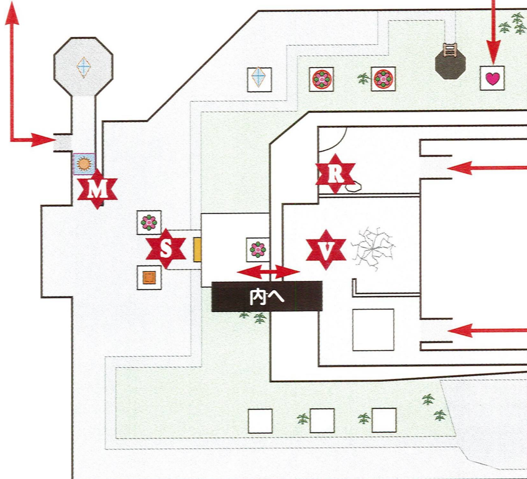








ギブド



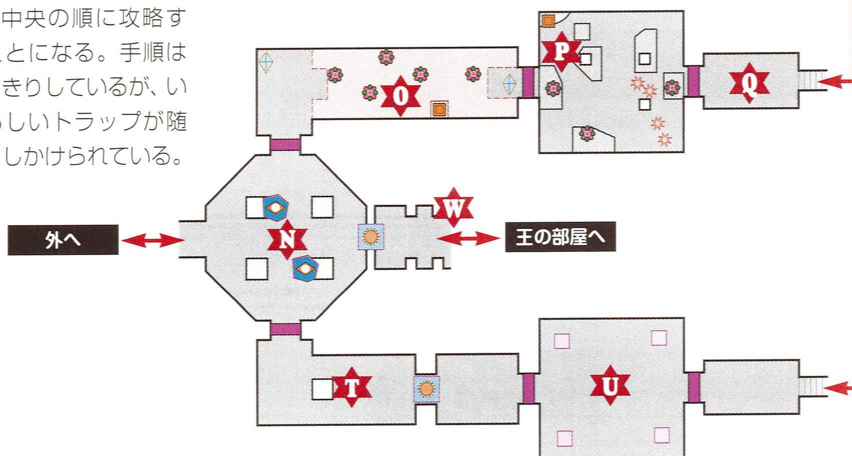
● イカーナ古城・外部

枯れ井戸を出るとそこは王城の内部。いかにも荒れ果てた感じが哀れみを誘う。

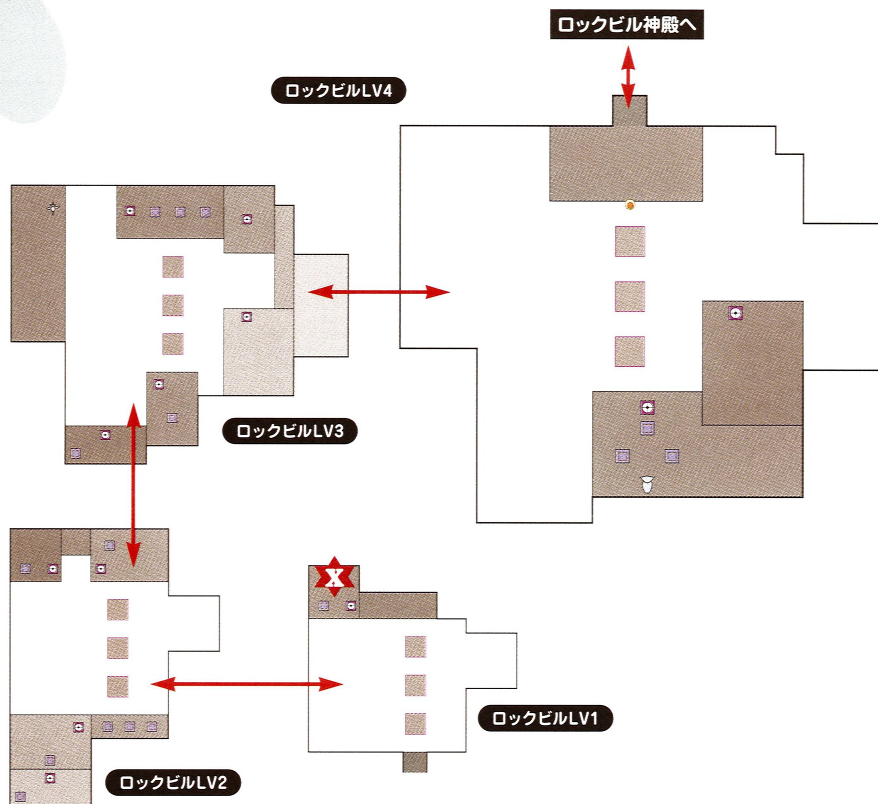
重要なのは内部を通っていく屋上部分。そこにいくつかの謎が隠されている。

● イカーナ古城・内部

入ったらまず左側の扉から2階へ進み、右側、中央の順に攻略することになる。手順ははっきりしているが、いやらしいトラップが随所にしかけられている。







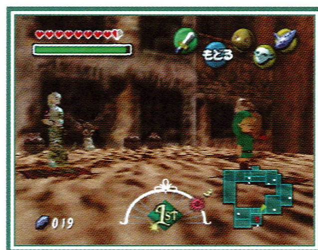
● ロックビル

ロックビルの平面マップは画面に表示される通りだが、フックショットで上に登っていくようになっているので、マップを上図のように展開した。

基本的には踏むスイッチを押して、その上に「ぬけがらのエレジー」で人形を置いて、動いた石を固定させてゆく。

敵は多くないが、ビーモスはバクダンでしか破壊できないので注意。

最後の踏むスイッチは、上図の右、左、上の順に押さないと神殿に入れない。



◆いちいち変身するのがたいへん。





攻略キーポイント for solve a mystery...

A エポナに乗ればノーダメージ

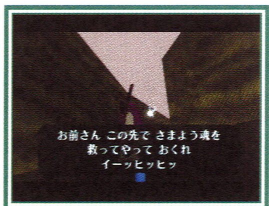
次から次へとボムチュウが現れて襲いかかってくるが、エポナから降りなければダメージをまったく受けない。集まってくるボムチュウを、エポナに乗ったまま引き寄せてどんどん爆発させてしまうと楽に進めるようになる。



◆エポナに乗れない場所では「石コロのお面」をかぶって移動すれば恐くない。

B 「ガロのお面」が道をひらく

崖の上にいる正体不明の人物は「さまよえる魂をすくうお面」を求めている。ゴーマン兄弟を馬のレースで負かしたときにもらえる「ガロのお面」がそれだ。かぶって足元まで行くと、フックショットがかけられる木が出現する。



◆お面をかぶっていなくても彼は話しかけてくるが、先へは進めない。



◆彼が出してくれた木にフックショットを撃ち込めばイカーナ渓谷に行ける。

C 巨大ガイコツは2発の矢で足止め

イカーナの墓場の奥の方には、巨大なガイコツがいる。この前で「目覚めのソナタ」を奏でると、ガイコツは立ち上がってさらに奥へ進んでいく。だが、スタルベビーを倒して炎の壁を消し、ガイコツが墓場を1周して頂上に着く前に追いつかないと消えてしまう。ガイコツは矢を撃ち込むとその場に止まるので、離れたところから撃ち込み、近づいてもう1発撃とう。止まっている間にスタルベビーを倒せば、ガイコツに追いつける。ガイコツとの戦いは、ガードしながら足元にもぐり込んで斬ればよい。ガイコツはときどきジャンプするが、影からズレていれば踏まれることはない。



◆ガイコツが走り出したら、即座にZ注目して追いかける。姿が見えたら矢を。



◆炎の壁の手前には必ずスタルベビーが現れる。コイツらを倒せば炎は消える。



◆ガイコツは飛び上がってリンクを押しつぶそうとする。動き回って逃げよう。



攻略キーポイント for solve a mystery...

D 隊長のボウシで墓あばき

スタル・キータに託された「隊長のボウシ」をかぶって夜を待つと、墓場に現れるスタルベビーたちと話せるようになる。スタルベビーの中で、墓のまわりを3体で歩いているのが中隊長だ。彼らに話しかけると「墓をあばけ」というコマンドが表示される。破壊できる墓は3つあるが、日によって変わる。詳細は157ページを参照。

最初の日にあばいた墓の中には、奥の部屋にアイアンナックがいる。アイアンナックのオノ攻撃はハート2個分の威力があるが、動くスピードが遅いので簡単に回避できる。オノ攻撃を回避したら、すかさず後ろに回り込んで攻撃しよう。



◆3体のスタルベビーたちがぐるぐる歩き回っている墓が、あばける墓だ。



◆「墓を守れ」と言うと、スタルベビーたちは再び墓のまわりを歩き出す。



◆アイアンナックがオノを振り回したら、すかさずガード。油断しないように。



◆フラットは、イカーナ王国について教えてくれる。早く成仏させてあげよう。



◆呪いを解く効果を持つこの歌を奏でると、一時的に嵐を起こすことができる。

アイアンナックを倒すと後ろの幕が開き、中から音楽家・フラットの幽霊が出現する。フラットはイカーナ渓谷にいるシャープの弟で稀代の音楽家。呪いを浄化させる「嵐の歌」の作曲者で、リンクにその歌を託してくれる。

E ネジロンは徹底的に無視

イカーナ渓谷へと続く道の途中では、地中から次々とネジロンが出現する。リンクの行く手をさえぎってくるが、コイツとまともに戦っても、爆発に巻き込まれてダメージを受けるばかりだ。スラロームしながら避けて先へ進んでしまおう。



◆ネジロンはリンクの進行方向に出現する。勢いあまって衝突しないように。


Collection of the saying of Gossip Stone 月
「カーフェイのお面は母親のアロマ夫人が持ってたらしい」





F チャットが知らせるガロの出現

チャットが知らせる地点で「ガロのお面」をかぶると、地中からガロが現れる。飛びかかってきたら防御して、剣を弾いたときに攻撃しよう。ガロの死に際のメッセージは、この先の謎解きのヒントになっている。



◆Z注目して防御しながら攻撃しよう。周囲の炎は触れるとダメージを受ける。



◆ガロたちのメッセージを参考にしてイカーナ渓谷を攻略していくのだ。

G オクタロックはいつも足場

桟橋のところに現れる2匹のオクタロックは、向こう岸に渡るための足場になる。グレートベイの神殿であったように、氷の矢を撃ちこめば氷のブロックになるので、その上を飛んでいけばよい。吐いてくる石は当たってもダメージが小さいので無視。



◆オクタロックの氷が溶ける前に対岸へ渡ろう。川に流されるとやっかいだ。

対岸へ渡ったらフックショットを使ってイカーナ渓谷へ。ちなみに、川に入って、マップの西側へ進めば秘密のほこらがあり、東側へ下ってそのまま進むと、沼地のオババの薬屋近くへ出る。秘密のほこらはハートが16以上ないと入れない。この秘密のほこらについては、159ページで解説しているのでそちらを参照のこと。



◆このまま流されていくと沼地へ到着する。勢いあまって流されないように。

H ギブドとは戦わずに駆け抜ける

唯一の家のまわりをうろついているギブドは、邪眼でリンクの動きを止めようとしてくる。動けなくなるとそのスキに襲いかかってくるので、戦わずに通り過ぎよう。倒してもアイテムを出してもくれないし。



◆ギブドにはりつかれると、ハートがどんどん減っていく。近づかないように。



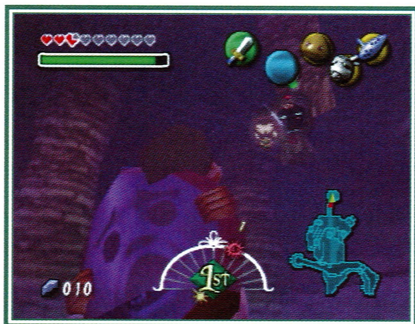
◆「ギブドのお面」があれば襲われない。ついでに話しかけてみるとよいだろう。



攻略キーポイント for solve a mystery...

I シャープを鎮めてオルゴールが響く

丘の上にあるわき水の洞窟に入ると、作曲家・シャープの幽霊が現れて、彼が奏でる重苦しい暗黒のメロディーでダメージを受け続ける。これを打ち破るのがフラットから教わった「嵐の歌」だ。



◆「嵐の歌」がなければシャープは倒せない。

「嵐の歌」の浄化作用によってシャープの呪いが解け、枯れていたわき水があふれ出す。そして家の水車が動きはじめ、ギブドを消し去る明るいメロディーが流れる。このメロディーが鳴り響く間は、地上からギブドの姿が完全に消える。



◆オルゴールが鳴り出すとギブドが消滅する。

J パメラが家を空けたスキに

ギブドが消えてから家のところへいくと、小さな女の子・パメラが外に出ている。しかし彼女はリンクの姿を見ると中へ引っ込んで扉を閉ざしてしまう。ちょっとだけ家から離れて、しばらく待っていると再び出てくるので、家に入って地下室へ。



◆パメラは2分おきに家から出てくる。バクダンでおびき出すことも可能だ。



◆「石コロのお面」があれば、パメラに見つかることなく家に入ることができる。



◆パメラの父親から外れた「ギブドのお面」を入手したら、枯れ井戸へ行こう。

地下室のタンスに近づくと、いきなり戦闘の曲が流れ、中からギブドのような人間が出てくる。だがここで戦ってはいけない。戦うと異変に気がついたパメラが割って入り、リンクは外に出されてしまうのだ。

戦わずに「いやしの歌」を奏でれば、彼にとりついていた「ギブドのお面」が外れ、人間の姿に戻る。



Collection of the saying of Gossip Stone 月

「ウサギすぎんはコッコ小屋のナデクロさんが持ってたらしい」



K 井戸のギブドたちに未練のモノを

丘の頂上にある枯れ井戸の中にいるギブドは、「ギブドのお面」をつけて話しかけると、ほしいアイテムのヒントをいう。そのアイテムを渡すまでは彼らがジャマをして、先へ進むことができない。



◆ギブドたちはそれぞれほしいモノがあるらしい。

どのギブドが何をほしがっているかについては、144ページのマップに記してあるので参考にしてほしい。最初に渡す魔法のマメと青いクスリは外で買ってこないといけないが、他のアイテムに関してはすべて井戸の中で手に入るものばかりだ。



◆求めるモノをあげればギブドは成仏する。



◆トゲつき丸太に当たらないよう走り抜けよう。フォールマスターにも注意。

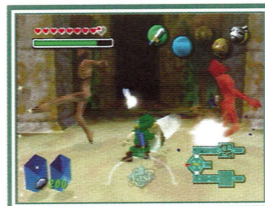
そんなに複雑な手順は要しないが、温泉のお湯をほしがるギブドは温泉から割と遠いところにいるので、さめないように急いで届けよう。温泉にいるデキシーハンドはバクダンで倒すと簡単。また、トゲつき丸太のトラップは上からつぶされると、そのフロアのスタート地点に戻されるので、これだけには気をつけて進もう。

L ミラーシールドで太陽ブロック消去

出口の近くで手に入るミラーシールドは、特定の場所で光を反射する。この反射光を太陽ブロックの絵の部分に当てるとブロックを消せる。また、リーデッドのようなゾンビを一撃で倒す効果も持っている。



◆ミラーシールドで光を反射させれば、太陽ブロックを消すことができる。



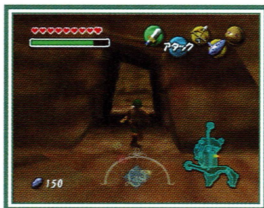
◆リーデッドも一撃。遠距離から狙えるので、襲われることなく攻撃できる。



攻略キーポイント for solve a mystery...

M 正面わきの入口から出入り可能に

井戸から出るとイカーナ古城の内部だが、ミラーシールドを手にしたことにより、イカーナ古城のわきにある狭い通路の太陽ブロックを消すこともできる。そこから古城への出入りができるようになるので、やり直すときはそこから進めばよい。



◆近道は城正面の門の横にある。衝撃スイッチで部屋に光を入れよう。

N お面をかぶればリーデッドは無害

古城の中に入るとリーデッドが出現するが、「ガロのお面」「ギブドのお面」「隊長のボウシ」のいずれかをつけていれば攻撃してこなくなり、踊っているだけになる。リーデッドは倒すとルピーをたくさん落とすので、どんどん倒してルピーを稼ごう。



◆リーデッドはリンクを無視して延々踊り続ける。どんなに近づいても平気。



◆リーデッドは青ルピーや赤ルピーを大量に落とす。ルピーがないときはぜひ。

O すばやく、確実にデク花ジャンプ

入口のダイヤ型スイッチを叩くとトラップは天井に上がる。その間に奥へ進み、ダイヤ型スイッチの横へ。ここからはタイミングが勝負だ。まずはデクナッツに変身して、スイッチの横に立ち、身体は入口側に向けておく。デクナッツのアタックでダイヤ型スイッチが入るので、すぐにダッシュして、奥から入口に向かって2番目のデク花にもぐる。そしてすぐに高いジャンプで、横にある柱の上に登る。ジャンプしてから方向修正したのではトラップが落ちてきてしまうので、もぐっているうちに方向をあわせるのがコツだ。柱の上で変身を解くと踏むスイッチが押される。



◆ダイヤ型スイッチを叩いたら、すぐにダッシュして部屋の奥へ行こう。



◆天井が上がったらデク花へ。少しでも遅れたら無理をせずやり直そう。



◆柱の上のスイッチを踏めば、扉が開く。スイッチはリンクに戻って踏もう。



Collection of the saying of Gossip Stone 月

「寝つきが悪くなるブキミなお面は夜ひらくあやしい店の掘りだしもんらしい」





P 左側の踏むスイッチのルートを

部屋に入ったらまず左奥にある踏むスイッチの方へ飛ぶ。ここから左側を通っていくのがもっとも簡単なルートだ。スイッチを踏む前にあらかじめスタルチュラを倒しておかないと突き落とされてしまう。



◆まことのメガネでスイッチまでの足場を発見できる。すべり落ちないように。



◆スタルチュラは矢を使えば、簡単に倒せる。部屋に入ったらすぐに倒そう。

Q 青バブルは確実にガードせよ

部屋に入ると2匹の青バブルがいきなり襲いかかってくるので、そのままにしていると呪われてしまう。致命傷にはならないが、剣を抜けないとアイテムや時間のムダが生じる。入ったらすぐにガードして、呪いの青い炎を消してしまおう。



◆こいつに呪われると、一定の時間が経過するまで剣が使えなくなってしまう。

R ヘイをつたって城郭の中央へ

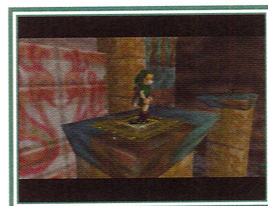
屋上へ出たらガレキに登って、そこからさらに城郭のヘイに登り、中央部にある入口付近まで進む。数羽のグエーが周囲を飛んでいるので、無防備に歩いているとヘイの上から叩き落とされることがある。空の敵にもじゅうぶんに注意を払おう。



◆炎の柱の上にはハートのかけらがある。スイッチを押したら取りに行こう。

S スイッチを押して明かりを引き込む

デク花を使って踏むスイッチのところへ飛ぶ。このスイッチは城内に入って右手側の部屋へ光を呼び込むしかけを動かすもので、この光がないと太陽ブロックを消すことができない。スイッチを押したら、中庭を通って城内へ戻ろう。



◆デク花ジャンプをしてスイッチのところまで行ったら、リンクに戻って踏む。



◆しかけを解除していれば、もう一方の部屋にある太陽ブロックが消せる。



攻略キーポイント for solve a mystery...

T フロアマスターは無視

ここに出現するフロアマスターは、リンクをつかまえて入口まで運ぶタイプではない。攻撃すると3体に分裂するので、全部倒さないと再び巨大化して飛びかかってくる。無視して先へ進むのがベター。



◆ミラーシールドの光で倒すこともできる。分身したらすばやく光を当てよう。



◆分裂したフロアマスターがリンクにとりついたらアウト。巨大化してしまう。

U 氷より手強い炎のウィズローブ

スノーヘッドの神殿に出現したウィズローブは凍らせる魔法をしかけてきたが、ここに出現するのは火の魔法を投げつけてくる。魔法が床にぶつかると、火の粉が飛び散って炎が分散するので、炎の近くにいると巻き込まれてしまう恐れがある。



◆またまた現れたウィズローブ。ロックビルの神殿でも再会してしまうのだ。

また、耐久力もスノーヘッドのウイズローブと比べて1.5倍になっている。しかし、攻撃してくるパターンは変わっていないので、基本的な攻略方法はこれまでと同じ。ただ、炎から逃げるときは大きくまわり込んで動いた方が当たりにくくなる。



◆この炎の部分に触れると、ダメージを受ける。

V 大バクダンで大穴開けて

チャットが教えてくれる屋上の「床がもろくなっている」部分は、ふつうのバクダンでは壊れない。大バクダンを使わないといけないのだ。ここが開くと入って正面にある太陽ブロックを消せるようになる。



◆ヒビ割れた部分に大バクダンをしかけよう。



Collection of the saying of Gossip Stone 月

「キータンのお面はマニ屋の主人が大切に持っていたらしい」





W 対決！イカーナ王と2体の部下

まず最初に部下2体と戦い、これを倒すとイカーナ王との戦いに入る。とくにイカーナ王が手強く、長期戦になりやすいので妖精を最低でも2匹用意してから挑もう。

戦闘が始まったらその場から動かずに、炎の矢で窓をさえぎるカーテンを焼き払う。窓から入ってくる光がないと、倒してもすぐによみがえってくるのだ。床に光が射す場所には部下、王とも近づいてこない。

部下はガードしてから攻撃するパターンで倒せるが、倒したら光のところへ行き、反射させて光を浴びせないとすぐに復活する。反射光が届く範囲内で倒すのが重要。2体とも倒すと王が立ち上がる。

王に対しても同じ攻撃で立ち向かうが、ときどき頭と胴を分裂させて別々に襲ってくる。かみついてくる頭はガードが効かないので、逃げ回るしかない。また合体直後に毒ガスを吐いてくる。

王を倒すと長めのムービーシーンが流れ、「ぬけがらのエレジー」を教わる。



◆まずは窓のカーテンを炎の矢で燃やそう。部下たちの攻撃に気をつけて。



◆光が射し込んだら、剣で倒してミラーシールドで攻撃。これで完全に倒せる。



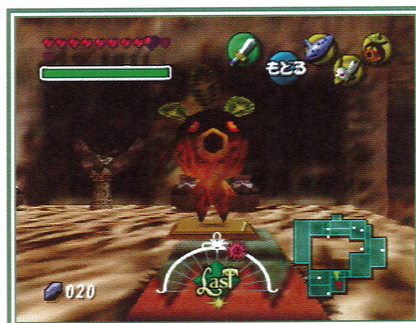
◆王の体が分離したら要注意。走り回って回避だ。



◆王を倒すと部下らの口論が始まる。イカーナの過去が明かされるイベントだ。

X ぬけがらでスイッチを押す

王の頼みを受けてロックビルへ。一見、複雑そうに見える場所だが、フックショットで上のフロアへ登り、踏むスイッチの上にぬけがらを置いていけば、石が固定され先へ進めるようになる。



◆デクナッツのぬけがらは軽いので役に立たない。



コンプリートガイド

get your hands on capture everything!



谷方面で入手できるもの



- ハートのかけら
- あきビン
- 石コロのお面

入手できるアイテム数は少ないが、重要なものが多い場所だ。



団員手帳　お面　イカーナへの道

カゲの薄い兵士シロウくん

イカーナへの道のガロが現れるポイントの近くには、まことのメガネでしか発見できないシロウがいる。彼に赤いクスリをあげると、「石コロのお面」がもらえ、彼の団員手帳イベントもクリアとなる。



◆石が円状に置かれている場所の中央にシロウはいる。ずっとそこにいたらしい。

ルピー　イカーナの墓

墓のコウモリ退治

2日目の昼間、イカーナの墓場にいるコウモリをすべて倒して墓守のダンペイに話しかけると、コウモリ退治をしたお礼にと、30ルピーもらえる。「隊長のボウシ」で話しかけるとダンペイは逃げてしまうので注意。



◆コウモリは夜になるといなくなってしまうので、退治するなら昼間のうちに。



◆木にかけられた明かりを矢やフックショットで撃つと、3ルピー出てくる。



Collection of the saying of Gossip Stone　月

「ガロのお面はゴーマン兄弟が悪さに使っていたらしい」



ハートのかけら　アイテム　イカーナの墓

墓をあばいてアイテムゲット

夜になると現れるスタルベビーに「隊長のボウシ」で話しかけると、1日目はフラットの墓、2日目はハートのかけらのある墓、3日目はあきビンのある墓をあばくことができる。

■墓あばきのポイント

1.見えない敵は「まことのメガネ」で

2日目のハートのかけらがある墓の下には、まことのメガネがなければ見えない道や敵が多数存在する。墓の下に降りたら、まことのメガネを装備したまま奥へと進んでいこう。



◆姿が見えなくても、Z注目をすればチャットが敵の居場所を知らせてくれる。

2.アイアンナック戦

ハートのかけらが入った宝箱を守るのは、フラットの墓の下にもいたアイアンナック。オノ攻撃は当たると大ダメージを食らってしまうので、盾やジャンプで回避しつつ、スキを狙って攻撃していこう。



◆アイアンナックは鎧が外れると、動きが早くなるので注意。油断しないように。

3.ダンペイにZ注目

3日目のあきビンがある墓の下には、宝探しにやってきたダンペイがいる。宝を掘り当てるのは彼の仕事なので、Z注目でターゲットオンしたまま、掘ってほしい場所までダンペイを誘導しよう。Z注目が外れると、ダンペイは勝手に動いてしまう。



◆上昇する足場にダンペイを乗せたら、到着地点に先回りしてダンペイを待とう。



◆この青い炎を3つ掘り出せば、ダンペイとの共同作業はおしまいとなる。

4.ビックポウ戦

あきビンが入った宝箱を守るのはビックポウ。回転している間は、攻撃を一切受けつけないので、ビックポウの動きが止まった瞬間を狙って矢で攻撃しよう。ビックポウの回転アタックは盾でガードだ。



◆倒したあとに現れるビックポウの魂は、あきビンに入れられる。

ルピー ハートのかけら イカーナ渓谷

海へ行きたいアキンドナッツ

アキンドナッツのわらしべイベントの最終地点。ゾーラの状態で海の権利書を渡せば、200ルピーもらえる。ここで扱っている青いクスリは1パイ100ルピー。リンクの状態なら購入できるので、イカーナ渓谷の古井戸を攻略するときに利用するとよい。デク花をゆずってもらったら、崖の岩だなにあるハートのかけらを取りに行こう。



◆サイフがいっぱいだと200ルピーが無駄になる。中身を減らしておこう。

団員手帳 イカーナ渓谷

カーフェイのお手伝い

3日目になると、サコンのアジトの前にある岩かげにカーフェイが現れる。彼の目的は、サコンに盗まれた太陽のお面を取り戻すこと。1～2日目の間にカーフェイの団員手帳イベントをこなしているなら、彼と一緒にサコンが現れるのを待って、お面奪回の手助けをしてあげよう。アジトは18:00をすぎると入れるようになる。



◆サコンがアジトに入る前に見つかってしまうとアジトに入れなくなる。

■カーフェイ操作のポイント

アジトに入ると、太陽のお面がベルトコンベアで運ばれていくイベントが発生。このお面が一番奥の部屋の箱に入る前に、カーフェイとリンクを操作してベルトコンベアを止めなければならない。カーフェイで以下の写真のとおりにスイッチを押し、リンクですべての部屋のモンスターを倒して、最後にふたりでスイッチを踏めばOKだ。



◆一番下のブロックを動かして、スイッチを押す。リンクの相手はデクババ。



◆部屋の右下にある青色のスイッチを踏む。リンクの相手はデクババ2体。



◆ブロックを動かして灰色のスイッチを押す。リンクの相手はウルフォス。



◆一番奥の部屋でそれぞれがスイッチを踏めば、お面を取り戻すことができる。


Collection of the saying of Gossip Stone 月
「ポストハットはポストマンが使っていたらしい」





ミニゲーム　ハートのかけら　イカーナ渓谷

四姉妹幽霊とのバトルゲーム

イカーナ渓谷にある幽霊屋敷は、4体の幽霊を3分以内に倒すというバトルゲーム。時間内にすべて倒せば、ハートのかけらがもらえるが、リンクのハートが残り3つの状態になると、強制的にゲームを中断されてしまう。四姉妹幽霊は1番手が末妹エイミー、2番手が次女ジョオと三女ベスで、最後に長女メグという順番で現れる。2番手のベスまでは、姿を消して回転しているときに盾で防御、姿が見えたら剣で攻撃というパターンで倒せる。長女メグは、4体に分裂した瞬間に1回転する本体を矢かフックショットで撃てばよい。



◆姿が見えた瞬間に攻撃しないと、すぐに無敵状態となってしまう。すばやい対処を。



◆ジョオとベスは、2体同時に現れるので、1体ずつ確実に倒していこう。



◆本体が1回転するのを見逃してしまったら、回転斬りで分身を一掃しよう。

ハートのかけら　イカーナ渓谷

秘密のほこらで中ボスバトル

光の矢を持っており、なおかつハートの数が16以上あれば、イカーナ渓谷の川の上流にある秘密のほこらでバトルゲームに挑戦することができる。対戦相手は、これまでに戦ってきた中ボス4体。入口を背にして右側にロックビルの神殿のボス・ガロ、正面右にグレートベイの神殿のワート、正面左にスノーヘッドの神殿のウィズローブ、左側にウッドフォールの神殿のダイナフォス3体がいる。中ボスたちとの戦い方は、各ダンジョン攻略掲載ページに記されているので、詳細はそちらを参考にしてほしい。



◆ハートの数が少ないと、太陽の絵の扉の奥でガロから挑戦を断られてしまう。

■出現する中ボス

対ボス・ガロ

盾で防御しながら、スキを狙って剣で攻撃というパターンがもっとも確実。

対ワート

周囲のあぶくを回転斬りでまとめて倒し、目玉があらわになったところを弓で攻撃。

対ウィズローブ

攻撃する直前のスキを狙って攻撃。弓を使えば距離を保ちながら攻撃できる。

対ダイナフォス

Z注目しながらギリギリまで距離を取り、弓で攻撃。連射すれば確実に当たる。



ロックビルの神殿

A＝攻略キーポイント（P163～170参照）

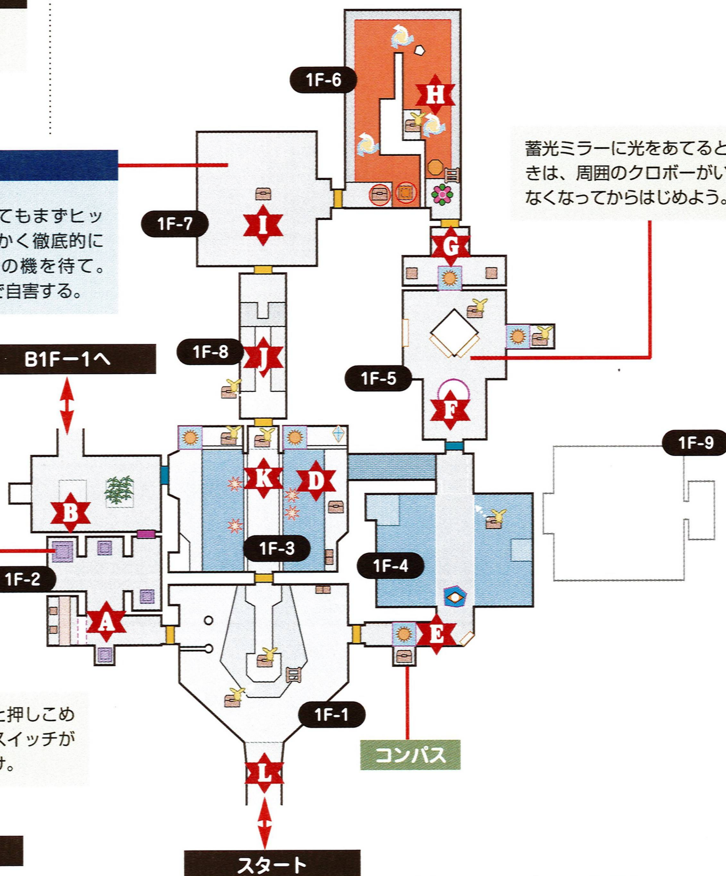
●ハートのかけら

—

●主要入手アイテム

光の矢
巨人の仮面

● ロックビルの神殿　1F・ノーマル



VS中ボス

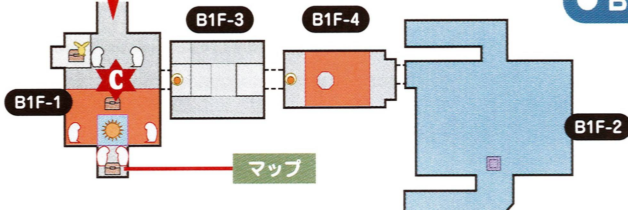
■ボス・ガロ

まともに攻撃してもまずヒットしない。とにかく徹底的にガードして反撃の機を待て。倒すとバクダンで自害する。

蓄光ミラーに光をあてるときは、周囲のクロボーがいなくなってからはじめよう。

ゴロンじゃないと押しこめない巨大な踏むスイッチがあるのはここだけ。

● B1F・ノーマル









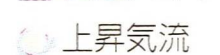














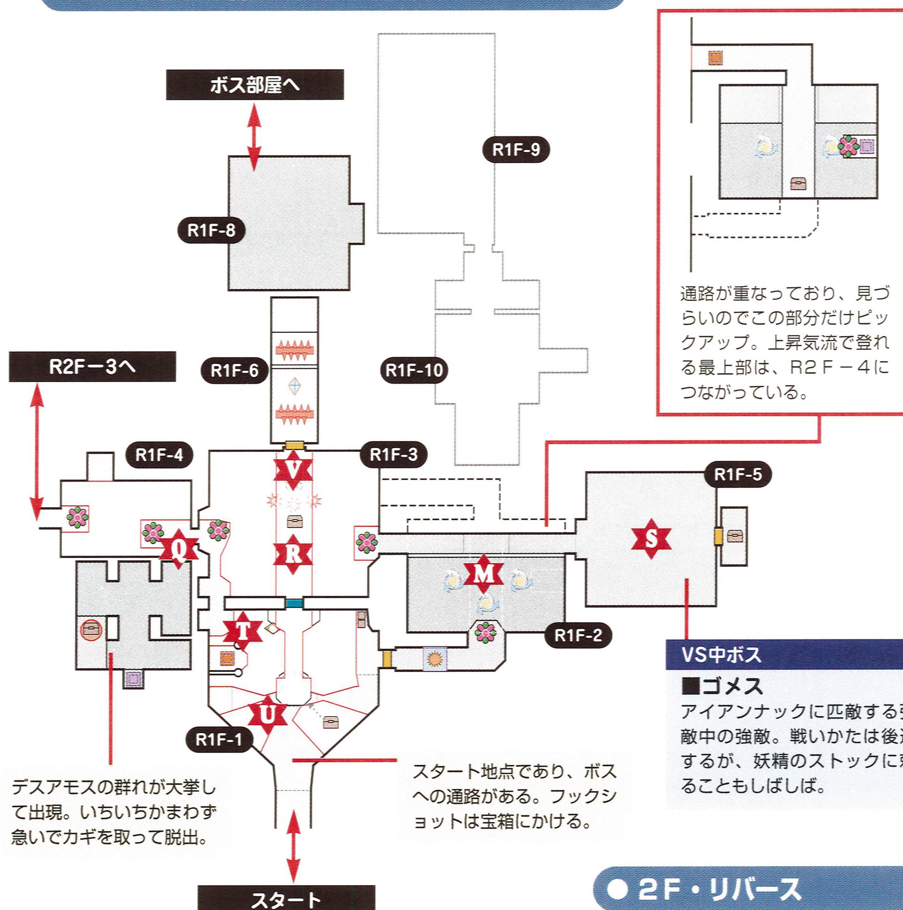








● ロックビルの神殿　1F・リバース



通路が重なっており、見づらいのでこの部分だけピックアップ。上昇気流で登れる最上部は、R2F−4につながっている。

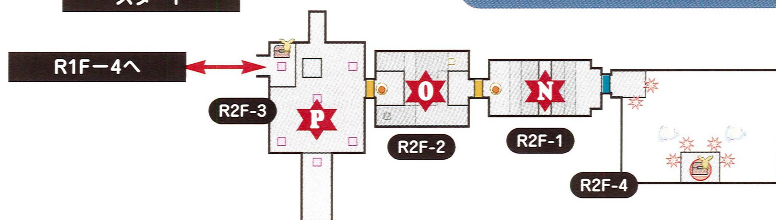
VS中ボス

■ゴメス
アイアンナックに匹敵する強敵中の強敵。戦いかたは後述するが、妖精のストックに頼ることもしばしば。

デスアモスの群れが大挙して出現。いちいちかまわず急いでカギを取って脱出。

スタート地点であり、ボスへの通路がある。フックショットは宝箱にかける。

● 2F・リバース





ボス部屋までの完全攻略ルート

スタート時のダンジョンを反転することで行けるようになるダンジョンの奥にボスが控えている。

●1F－2からB1F－1へ進み、マップと小さなカギを入手する。

●1F－3で小さなカギを取り、水路を通って1F－4に抜け、コンパスを取って1F－5へ進む。

●1F－5から6、7、8へ進む。1F－7で光の矢を入手。

●1F－3から1F－1を通って神殿の外に出て、入口付近にある赤い宝石を光の矢で撃つと神殿が反転する。

●R1F－2へ進み、小さなカギを入手の後に上昇してR2F－4へ。

●R2F－1、2、3の順で進み、R1F－4の奥の部屋で小さなカギを取る。

●R1F－3の左下からR1F－1に出て、デスアモスが守っている踏むスイッチを押して宝箱を出す。

●R1F－2からR1F－5へ進み、中ボスのゴメスを倒してボス部屋のカギを入手。

●R1F－1に戻り、踏むスイッチで出した宝箱にフックショットを撃って上段に登る。

●R1F－3の通路で「巨人の仮面」を入手し､R1F－6からR1F－8のボス部屋へ直進。

かなり複雑な展開なので、攻略をじっくり読んで進めてほしい。

はぐれ妖精全ゲットアドバイス

リバース状態で出した宝箱は、ふたたびノーマル位置に戻さないと取れないものがある。神殿攻略のついでに全部取ろうとするのは時間的に難しいかも。

●1F－1にある太陽の絵を光の矢で撃つと、リバース位置に出現する。

●1F－3の柵の中にある宝箱は、光の矢とゾーラジャンプの繰り返しが必要。

●1F－6の炎に包まれた宝箱の中にもはぐれ妖精がいる。ゴロンスイッチを押して、まるまり移動を使わないと間に合わない。

●R1F－2の通路上にある踏むスイッチを押すと、ヒップループがいる奥にはぐれ妖精が入っている宝箱が出る。

●R1F－1、6に出てくる宝箱は、ノーマル位置に戻らないと取れない。



◆はぐれ妖精を無視するならば、通らなくてもよい場所だ。先へ進もう。



◆トラップが解除されているのはほんのわずかな時間。ミスは許されないのだ。



Collection of the saying of Gossip Stone　月

「顔に苦労がにじみ出たお面は旅回りをしている一番えらい人が持っているらしい」





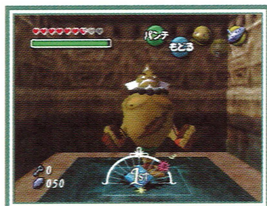
攻略キーポイント for solve a mystery...

A 3体＋箱ひとつで扉が開く

４つの踏むスイッチの上で「ぬけがらのエレジー」を奏で、重しをする。ひとつはバクダンで壊れる壁の向こう側にある小さな木箱で代用する。大きな踏むスイッチはゴロンの姿のぬけがらでないと押せない。



◆スイッチの上に木箱を置けばスイッチが押される。間違って壊さないように。



◆大きなスイッチの上にはゴロンのぬけがらを。変身しまくりで忙しい場所だ。

B 床に穴を開けて光を導く

床の色が異なっている場所が２ヵ所あるが、うちひとつは草が茂っている。何もない方の床の上でバクダンを爆発させると穴が開く。この穴がないと、B1F－1にある太陽ブロックを消すことができない。作業中は空中のドラゴンフライに注意。



◆ここにバクダンで穴を開けておけば、地下の部屋に光が差し込まれる。

C ４体のアモスを壊してカギゲット

B1F－1の小部屋と溶岩の上にいる４体のアモスは、触ると動き出してリンクを追いかけ回す。動き出してから一撃を与えると、しばらくしてから爆発するので、１体ずつ確実に倒してカギの宝箱を出そう。



◆溶岩の上にいるアモスはゴロンで倒そう。その他の姿だとダメージを受ける。



◆入ってすぐのところにいるアモスはただの置物。なんの役にも立たない。

D ゾーラジャンプが苦手なら

カギが入っている宝箱のところへ登るにはゾーラジャンプを使わなくてはならないが、うまくいかないようだったらデキシーハンドにわざと捕まってしまえばいい。ノーダメージで、プールのへりまで放り投げもらえるのだ。



◆小さなカギを取るだけならデキシーハンドを利用すれば楽に移動できる。



攻略キーポイント for solve a mystery...

E 蓄光ミラーで太陽ブロックを消す

通路上にある蓄光ミラーは、ミラーシールドで反射した光をたくわえ、一定時間放出する。光を当てている時間が長いほど放出する時間も長くなる。この放出された光を再度反射させて太陽ブロックを消すのだ。

右の蓄光ミラーの反射1回で手前の太陽ブロックを消せるが、奥の太陽ブロックを消すには光を2回反射させなければならない。蓄光ミラーの光の放出時間は、溜めた時間に比例するので、最初の蓄光ミラーには長時間光を当てておこう。無限に出現するクロボーを即座に倒して時間を作るのだ。



◆3Dスティックを調整して鏡にあてる。10秒ほどあてればじゅうぶんだ。



◆光の中で再反射。光が消えてしまわないうちにシールドを的確に操作する。



◆蓄光ミラーから蓄光ミラーへ光を反射させる。少し長めに光を当てておこう。



◆Eの部屋と同様、ミラーシールドで太陽ブロックに光を当てて消滅させよう。

F 光をつないで奥へ渡す

入口のそばにある柱はゴロンパンチで飛ばせる。3枚とも吹き飛ばせば、光が射し込んでくるので、正面に見える蓄光ミラーを使って太陽ブロックを消そう。左右にある太陽のマークも反射光に反応し、右奥の1枚にあてるとはぐれ妖精の宝箱が出る。



◆だるま落としの要領で柱を吹き飛ばして、天井から光を射し込ませよう。

G ネジロン無視で奥へ進む

左右の木箱にはそれぞれ20ルピーが入っているだけだ。これを取りにいってネジロンとクロボーに囲まれてボコボコにされるより、とっとと先へ進んだ方が絶対に楽。バクダンのストックがほしい場合を除いてネジロンは徹底無視あるのみ。



◆ネジロンを相手にしてもたいしたアイテムが入手できるわけではない。



Collection of the saying of Gossip Stone 月

「男女の愛がみなぎっているお面はわけありな二人が持っているらしい」





H デク花ジャンプで最短距離を

デク花ジャンプで上昇気流を乗り継いでぐるりと回り込む……簡単そうに聞こえるが、少しでも躊躇すると最後の上昇気流前で落ちてやり直しになってしまう。キーポイントはふたつめの上昇気流だ。



◆常に進行方向へ3Dスティックを倒し、無駄な移動がないようにしよう。



◆デクナッツの姿で溶岩の上に落ちると燃えつきてやり直しとなってしまう。

ふたつめの上昇気流の手前でリンクが降りてくるのを待ち、再び高く飛び直して最後の上昇気流へ進む。できるだけ高い位置を飛べば、ボムチュウにぶつからない。なお、炎に包まれたはぐれ妖精の宝箱は、ゴロンスイッチを押して炎を消し、その中にある踏むスイッチを押さないと取れない。この炎は一定の時間が過ぎると復活する。



◆はぐれ妖精を取るなら、ゴロンの高速移動ですばやくスイッチまで移動しよう。

I 出現したところを狙い撃ち

中ボス・ガロ戦はZ注目しながらガードして耐える。ジャンプして姿を消したときが反撃のチャンス。降りてくるときは影が現れるので、その外から着地した瞬間に斬る。斬ったらすぐにガード。この繰り返し



◆まずはガード。ドロンと消えたときが攻撃のチャンスなのでそれまでは防御。



◆攻撃がヒットしたら、ガロの剣攻撃にそなえてすぐに盾で防御しよう。

J 仮面はバクダンではがす

仮面をつけたヒップループは、そのまま攻撃してもダメージを与えられない。まずはフックショットで仮面をはがそう。仮面がなくなってしまえば普通のヒップループになるので、矢なりフックショットなりで攻撃すればよい。



◆たいした相手ではないので、面倒なら倒さずに先に進んでも問題はない。



攻略キーポイント for solve a mystery...

K 目が金色に光ったらチャンス

アイゴールは青い目のときに攻撃してもダメージを受けない。リンクを攻撃したあと目が金色になるので、その瞬間すかさず矢を撃ち込む。普通の矢なら4発必要だが、光の矢を使えば2発でOK。



◆アイゴールの目が青いときはひたすらガード。ビーム攻撃は回避しよう。



◆目が金色になったらすぐに弓をかまえて攻撃しよう。チャンスを逃さないで。

L 赤い光は入口にあり

アイゴールを倒して1F－1に戻ってきたら前半戦は終了。太陽の絵を光の矢で撃って宝箱を出し、神殿の外へ出よう。

ボス・ガロがいっていた「赤いもの」は神殿の入口にある。踏むスイッチを押すと見える赤い大きな宝石がそれだ。



◆入口にある赤い宝石を光の矢で撃てば、神殿は上下逆さの状態になる。

外に出て大翼の像のところへ戻り、神殿に向かって左側の踏むスイッチを押す。すると石が動いて赤い宝石が露出するのだ。それを光の矢で撃ち抜くと画面が反転して神殿の姿が逆の状態になる。

元いた場所にある宝箱を取るには魔法のマメが必要。中身はルピーとマメと妖精。



◆リバース時に出現する宝箱を取りに行きたいのなら、マメを用意しておこう。

M カギを取ってから上部へ飛べ

デクナッツの姿で上昇気流に乗ったら、ヒップループのいる通路に降りる。これを倒してから、R1F－2とR1F－3をつなぐ通路に移動し、そこの踏むスイッチを押すと、カギの入った宝箱が出現する。カギ入手後に再び上昇して、R2F－4の左上にある扉へ。着地する際は機雷に注意。



◆この細い通路にあるスイッチを押すと、小さなカギの入った宝箱が現れる。



◆ここの機雷はよけられるので、デク花ジャンプですき間をうまく通過しよう。



Collection of the saying of Gossip Stone 月

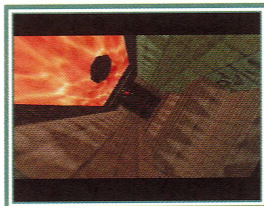
「カマロのお面は幽霊ダンサー カマロが持っていたらしい」





N リバース&リバースで炎を回避

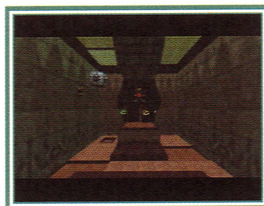
一見すると進行不可能な地形だが、正面に赤い宝石があることに注目。ここを光の矢で撃てば部屋が反転。溶岩の中を進めば扉に到達する。反転させて元に戻すには光の矢を2回撃たなければならないので、魔力ゲージの残量に余裕を持たせておこう。



◆溶岩地帯を渡るときはゴロンに変身。ダメージを気にしないならそのままで。

O ブロックはひっくり返して動かす

部屋の中にあるブロックを動かして、ムジュラの仮面が描かれた穴に入れると扉の柵が開く……のだが、そのためには段差をクリアしなくてはならない。ここも赤い宝石を撃って部屋を反転させ、ブロックをじりじりと穴に近づけていくのだ。



◆何度もリバースさせてブロックを移動させる。魔力と矢はチュチュで補給。



◆ブロックを目的地まで移動させれば、次の部屋へと続く扉が開かれる。

P 降り注ぐ火の粉にも気をつけて

R2F－3は炎のウィズローブが出現する部屋だが、天井に溶岩池があるせいで間断なく火の粉が降ってくる。これを避けながら戦わなくてはならない。倒すと出現する宝箱にフックショットを撃ちこんで、R1F－4へと進む。



◆この場所にいれば、ウィズローブの炎攻撃を完全に回避することができる。



◆ウィズローブ撃破後に出現する宝箱には、はぐれ妖精が入っている。

ゼルダのひ・み・つ

一瞬とはいえダマされます

墓地で戦う巨大ガイコツは、実はイカーナ王国の近衛隊長。「隊長のボウシ」をかぶってイカーナ古城のボス戦に挑むと、それを見たイカーナ王が近衛隊長と間違えるイベントが発生する。威厳あふれるイカーナ王のおちゃめな姿が見られる、ちょっと楽しいイベントだ。



攻略キーポイント for solve a mystery...

Q 奥に隠されたカギを忘れずに

R1F－4からR1F－3へつながる通路の右手にある入口を見逃してはいけない。この奥に小さなカギが隠されているのだ。デスアモスが多数出現するが、いちいち戦っていたら身が持たないので回避しよう。



◆デスアモスたちは「石コロのお面」をかぶっていれば襲ってこなくなる。



◆ここのスイッチにもぬけがらが必要。スイッチを押したらカギを取ろう。

R 機雷を壊してからデク花ジャンプ

1回のデク花ジャンプでは奥の足場に届かないので、機雷の奥にあるデク花を経由して進むことになる。この機雷は真ん中を撃てば、振り子の反動で機雷同士がぶつかり、3つのうちふたつが爆発する。空いたすき間を回り込むようにして中継地点へ。



◆機雷を壊さずにくぐり抜けるのは無理。フックショットで揺らして爆破しよう。

S コウモリは光の矢で散らす

最後の中ボス・ゴメスの弱点は、体の中心にある。しかしここは多量のコウモリにガードされているので、ダメージを与えるにはコウモリを散らして、弱点をあらわにさせるしかない。

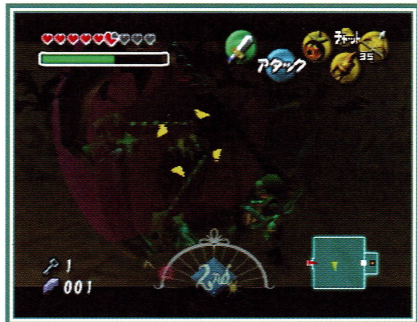


◆まずは光の矢でコウモリを散らす。散ったコウモリは無視して本体を攻撃だ。

Z注目して光の矢を撃つと、しばらくコウモリが散らばるので、そのスキに剣で攻撃する。ダメージを与えるとカマを回してくるので、しっかりガードしよう。魔力がなくなったらコウモリを倒して補給する。



◆コウモリがいなくなったら、すかさず剣で攻撃する。テンポよく行こう。



◆攻撃後は防御して相手の攻撃を防ぐのだ。



Collection of the saying of Gossip Stone 月

「隊長のボウシは騎士団の隊長スタル・キータが持っていたらしい」



T デスアモスは気にせずに突っ込む

デスアモスが踏むスイッチを守るようにしているが、ムリに倒す必要はない。ダメージ覚悟でスイッチのところへ飛んでしまって、踏んでからさっさと逃げたほうがよほど効率がよい。



◆ここのデスアモスも「石コロのお面」で対応すれば楽にスイッチを押せる。



◆このジャンプに失敗して落下しないうよう気をつける。油断は禁物だ。

U 天井の宝箱にフックをかけて

前項の踏むスイッチを押すと、R1F－1の天井に宝箱が出現する。これを出した時点でボス部屋へ行くための条件が整った。

ノーマル時に目玉スイッチを撃って宝箱を出しているなら、Tからフックショットで U地点まで戻れる。



◆目玉スイッチを撃って出現する宝箱があれば、簡単にスタート地点に戻れる。

出していなければ「大翼の歌」で入口に戻るのが手っ取り早い。そして下の写真の位置からフックショットを宝箱に向かって撃てば、ボスがいる部屋への通路に乗れる。

ちなみにこの宝箱は、もう一度ノーマル状態に反転させると取ることができる。



◆スタート地点に戻ったら上に行こう。

V 「巨人の仮面」入手で準備OK

ここのアイゴールは、距離が離れているとレーザーを放ってくる。レーザーの合間を見計らって接近しよう。すると直接攻撃しかしてこなくなるので、ガードして目が金色になったら光の矢を撃ち込む。

倒すと現われる宝箱には「巨人の仮面」が入っている。ボスと戦うためには欠かせないお面なので、あらかじめCボタンにセットしておこう。



◆レーザー攻撃は防御していてもダメージを受けてしまう。うまく回避しよう。



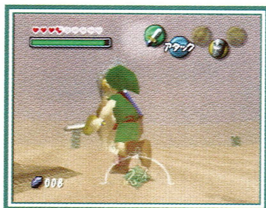
攻略キーポイント for solve a mystery...

DUNGEON BOSS

ダンジョンボス　大型仮面虫ツインモルド

リンクよりはるかに大きいムカデのような姿で、弱点は頭と尻尾。砂に潜ると、次にどこから出現するかはわからない。通常サイズのリンクでは話にならないので、まず「巨人の仮面」をつけて巨大化しよう。ただし、変身中は魔力を消費するので残量に注意が必要だし、チャットも巨大化するわけではないのでZ注目が使えなくなる。

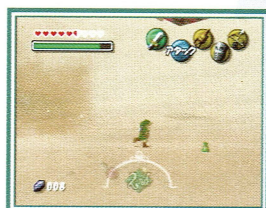
やみくもに斬りまくるより、砂にもぐるところを狙って尻尾に集中攻撃を浴びせる方が効率がよい。赤、青どちらから先に攻撃してもかまわないので、目の前にいる方に全力を傾けよう。また、周囲の建造物の残骸には魔法のツボが入っている。魔力の残りが半分を切ったら建造物を壊してツボを出し、回復しよう。巨大化したままだと取れないので、いったん通常サイズに戻るが、このときツボを見失わないように。



◆巨大化したリンク。チャットがいないので、身体の向きを合わせるのに一苦労。



◆尻尾が出てくるのを待って、タイミングよく連続で斬りつけてダメージを。



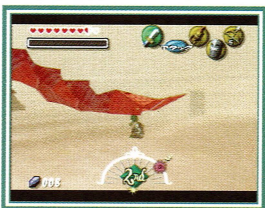
◆魔力の残量に注意。早め早めにツボを探して魔力を回復しておけば安全だ。



◆1匹倒して残り1匹になれば、行動しやすくなってぐっとカンタンになる。



◆通常サイズでは尻尾が出るタイミングを見計らって攻撃するしかない。





Collection of the saying of Gossip Stone　月

「ゲーロのお面はお腹をすかせたゴロンがかぶっていたらしい」



クロックタウン

スタルキッドとの対決～月の中へ

4つの神殿をすべてクリアし、それぞれのボスの亡骸を手に入れたら、いよいよスタルキッドと最後の戦いがはじまる。

「時のオカリナ」を取り返したときと同じように、最期の夜の0:00まで進め、時計台に登ってスタルキッドに会う。ふたたび戦闘に入るので、オドルワを倒した際におぼえた「誓いの号令」を吹く。すると四方から巨人たちが出現し、今にも落ちようとしている月をしっかりと支えるのだ。

やがて月の落下は止まり、巨人たちの手によって町が救われたかのように見える。

しかし、スタルキッドによってすっかり目ざめたムジュラの仮面は、すでに自分の意思を持つようになっていた。気絶しているスタルキッドから離れて宙を漂う仮面は、ふたたび月を落とそうとして強大なエネルギーを発生させ、竜巻に乗って月の中に消える。月は覚醒し、すべてを食らい尽くす存在と化したのだ。

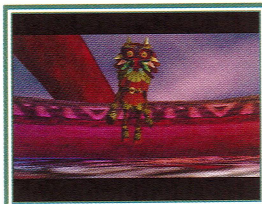
リンクは月に向かう決意を固めた。チャットもついていくという。

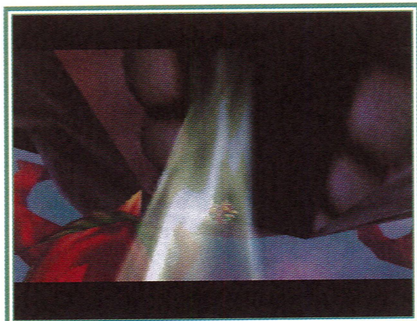
ここから先は時間制限がなくなる。ムジュラの仮面を倒してクリアするか、「時の歌」で撤退するかのふたつにひとつしか道は残されていない。

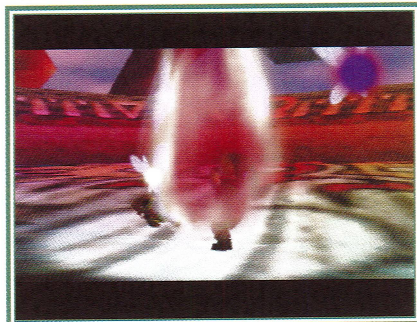


◆スタルキッドにはどんな攻撃も通用しない。手は「誓いの号令」を吹くことのみ。


◆4人の巨人たちは約束をきちんと守ってくれた。力の限り月を支えてくれる。


◆気絶したスタルキッドを支配しているのはムジュラの仮面。邪悪な気が渦巻く。

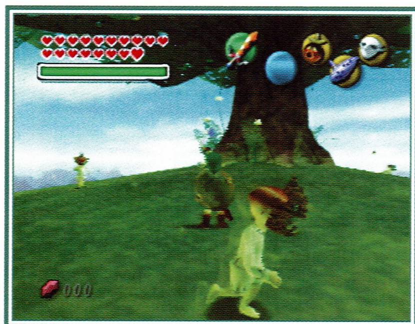

◆月が変貌し、その力はいよいよ強まった。


◆月へ向かうリンクたち。最後の戦いはスタートした。

月の中の世界

４人の子供たちとムジュラ

月の中は、緑の草原が広がるのどかな世界……のように見える。スタルキッドの意識を受け継いだ、ムジュラの仮面の精神世界なのだろう。中心の大木にはムジュラの仮面を着けた子どもが腰かけ、４つのボスの仮面をつけた子どもが周囲を走り回っている。前者に話しかけるといきなりラストバトルに突入する。走り回っている子どもたちに手持ちのお面を差し出せば、それぞれの世界に入れる。各世界にはハートのかけらがひとつずつ置かれており、この世界をクリアすれば「鬼神の仮面」が手に入る。


◆無邪気に見えるが、かぶっているのは亡骸のお面だ。



◆ほしがるお面の枚数は決まっている。クリア後にも同じ枚数を要求される。

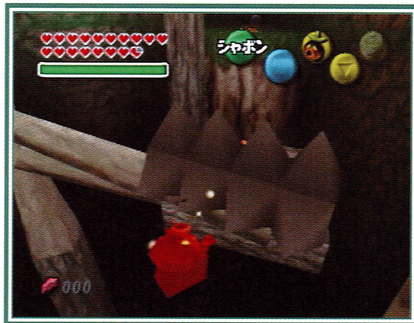


◆１回で全員の世界に入るには、すべてのお面がそろっていないとならない。

オドルワのお面の子

■あげるお面の数…２枚（１＋１枚）

デク花ジャンプを繰り返して、スタート地点から左奥まで進んで扉に入ればクリア。デク花のバーとズレて回っているバーに落とされないよう、回転台に乗ったら即座にデク花へ潜ろう。ふたつめの回転台へは、黄色いデク花から飛ばないと奥まで届かずに落ちてしまう。また、扉へは扉をさえぎるような木を回り込むようにして飛行しないと届かない。ハートのかけらは右奥にある。取ったら再度回転台に乗って扉へ。



◆乗るタイミングも計らないとすぐに落とされる。



「ギブドのお面はパメラの父からはがれ落ちたらしい」





ゴートのお面の子

■あげるお面の数…4枚(2+2枚)

ゴロンに変身して、高速移動でゴロンジャンプを重ねて奥へ進む。

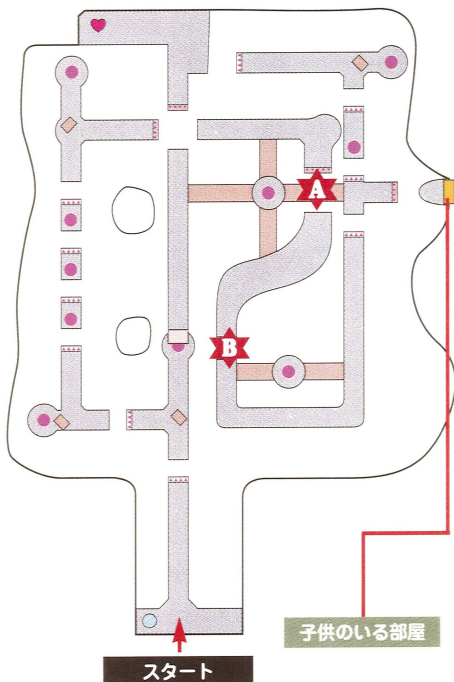
正面に伸びる道をまっすぐ進んでいくと、空いている宝箱にぶつかるが、これはそのままでいい。ぶつかると90度方向がズレるのだ。つまり、最初のゴロンジャンプをしたら、Aボタンを押したまま3Dスティックを中心位置に戻す。このときまっすぐ進んでいれば、左、右、右と宝箱の向きにあわせて勝手に進んでいくのだ。

問題はA地点で、高速移動したまま右に曲がると、すぐにゴロンジャンプをしなければならず、ここがもっとも落ちやすい。

さらにカーブを越えてB地点のゴロンジャンプをクリアできたらハートのかけらは手に入ったも同然。取らずに進むならAの手前で止まって扉に向かえばよい。



◆まっすぐ走れば難なく90度回転する。





◆曲がりすぎても曲がらなくても落っこちる。何度も繰り返して感覚をつかめ。



◆扉へ行くには、このあたりから高速移動を始めないとジャンプできない。



攻略キーポイント for solve a mystery...

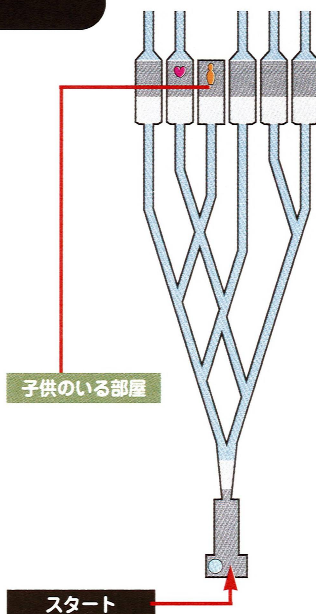
月の中の世界

グヨーグのお面の子

■あげるお面の数…6枚(3+3枚)

スタート地点から水に潜ると、急流に運ばれてゴールに到達する。途中の分岐は右のマップの通り。ただし3Dスティックを動かさずにいると、扉のある左から3番めかその左右いずれかに着いてしまうので、ハートのかけらを取りに行くのなら、左へ意識的に進まないといけない。水流が強いので意外に難しく感じられる。

扉以外のゴールに着くと、奥の水路に入って初めからやり直しとなる。





◆何もないゴールにも、ゴシップストーンだけはある。どんな話が聞けるやら。

ツインモルドのお面の子

■あげるお面の数…8枚(4+4枚)

ダイナフォス、ボス・ガロ、アイアンナックの順に中ボスとの戦闘が続く。ハートのかけらはそのまま進めば手に入る。

ボス・ガロを倒すとボムチュウが手に入り、これで壁と天井のひび割れを壊す場面がある。いずれも爆発するまでのタイミング次第なので、方向と放つまでの時間をしっかり計って確実に壁と天井を開けよう。



◆このあたりでボムチュウを放つと天井付近でうまく爆発してくれる。



◆アイアンナックの強さはあいかわらず。ヒット・アンド・アウェイを徹底せよ。



Collection of the saying of Gossip Stone 月

「オトナだけが持っているお面は牧場の香りがする女の人が持っているらしい」





LAST BATTLE

最後の戦い

ムジュラの仮面と4つの亡骸

4人とのかくれんぼをクリアしてもしなくても、ムジュラの仮面の少年との戦いに変化はない。話しかけてから2回「はい」を選ぶと戦闘に突入する。

クラゲのような触手をたなびかせて浮遊する仮面の弱点は、触手が出ている裏側だ。そこに攻撃を当て、落下させたところに攻撃すればダメージを与えられる。ただし顔側に攻撃しても完全にガードされてしまう。

リンクの矢で狙うより、ゾーラのブーメランを使うと圧倒的に命中率が高くなる。Z注目からブーメランを飛ばし、仮面が平たくなって回転してきたらガードする。ブーメランがヒットして落ちたら接近し、追い打ちをかける。

上記のパターンを数回繰り返すと、4つの亡骸も浮遊し、玉状のレーザーを放ってくる。またムジュラの仮面も熱線を撃ち始める。この熱線に当たると、ゾーラだと一撃でやられてしまい、最初からやり直しになる。リンクなら反射できるので、撃ってきたら即変身を解いて盾でガードしよう。



◆動きが小さいときにブーメランを飛ばすとかなりの確率で命中するはず。



◆Z注目してガードすれば仮面が回転してきてもほぼ完璧に防ぐことが可能だ。



◆熱線を放つ前には音が変化する。すぐ変身を解いてミラーシールドでガード。



◆亡骸はリンクの矢3発で消える。消した方が安全。



◆反射した熱線で燃え落ちるムジュラの仮面。



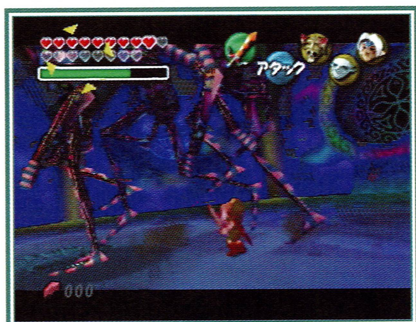
L A S T B A T T L E

最後の戦い

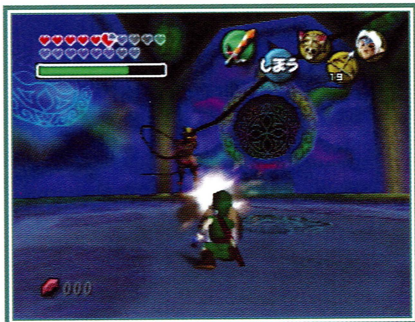
ムジュラの化身と魔人

ムジュラの仮面から頭と手足が生えたムジュラの化身は、小走りになったりムーンウォークしたりとせわしなく動き回り、合間に玉状のレーザーを乱射してくる。ムーンウォーク中は動きがやや鈍いので、その機を狙って矢かブーメランで足止めし、接近して攻撃を加えるのがベターな戦い方。

化身を倒すと最終形態であるムジュラの魔人に変身し、両腕をムチと化して攻撃してくる。こちらと戦うのはゾーラよりもリンクの方が有利。魔人の攻撃はすばやいので、ブーメランが飛んでいる最中はガードできないゾーラだとダメージを受けまくる。やはりスキを見て矢を撃ち、ヒットしたら近づいて斬りかかろう。攻撃よりもガードを徹底し、一瞬のスキを見逃さずに戦おう。



◆走っているときに攻撃してもまず当たらない。



◆ムチは連発で飛んでくる。ガードしながら接近しよう。



◆暴れるようにしてレーザー乱射。止るまできちっとガードするしかない。



◆正面で相対していると、ムチを巻きつけられて放り投げられることがある。



◆矢で足止めできる時間は意外と長め。ここから近づいてもじゅうぶん攻撃可能。


◆コマもガードで防げる。動きが止ると爆発するので、巻き込まれないように。

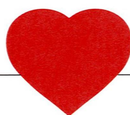

Collection of the saying of Gossip Stone 月

「大妖精のお面は町の大妖精が持っていたらしい」

資料集

The Legend of ZELDA
"Majora's Mask"

ハートのかけらリスト



4つ集めるとライフがひとつ増えるハートのかけらは、フィールドやミニゲームの賞品など全部で52個。リストを参考に、全部そろえよう！

No.	場所	詳細
1	クロックタウン・北	木の上。すべり台に登り、リンクでジャンプすれば取れる。
2	クロックタウン・北	デクナッツのプレイスポット。3日連続新記録を出せばもらえる。
3	クロックタウン・北 ほか	キータンのお面をかぶって、動く草を切るとキータンが登場。クイズに5問正解するともらえる。動く草なら他の場所でもよい。
4	クロックタウン・南	時計塔入口。アキンドナッツのデク花からデクナッツリンクでジャンプするか、右側のスロープからリンクでよじ登る。
5	クロックタウン・東	ハニーとダーリンの店。3日連続でパーフェクトを出せばもらえる。
6	クロックタウン・東	宝箱屋。ゴロンリンクでクリアしたときの賞品。
7	クロックタウン・東	町の射的場。矢立てを取ったあと、50点取ればもらえる。
8	クロックタウン・東	ナベかま亭。アンジュのおばあさんから『ときのカーニバル』の話を最後まで聞き、正しい答えを選択。
9	クロックタウン・東	ナベかま亭。アンジェのおばあさんから『4にんのきょじん』の話を最後まで聞き、「わからない」を選択。
10	クロックタウン・東	ナベかま亭。0:00～明け方にトイレに出没する謎の手に、手紙か土地の権利書を渡す。
11	クロックタウン・東	町長公邸。めおとの面をかぶって話し掛け、長い会議を終わらせてあげる。
12	クロックタウン・西	剣道場。上級訓練で30点満点（すべてジャンプ斬りで倒す）でもらえる。
13	クロックタウン・西	クロックタウン銀行。5000ルピー以上預けると粗品としてもらえる。
14	クロックタウン・西	ポストハウス。15:00～0:00に、10秒当てゲームに成功する。
15	クロックタウン・西	夜、踊っているローザ姉妹にカマロの踊りを伝授する。
16	クロックタウン	ポストハットをかぶってポストを調べると見つかる。ポストならどこでもよい。



No.	場所	詳細
17	タルミナ平原	南西にあいた穴にいるピーハットを倒すと出てくる宝箱の中。
18	タルミナ平原	北北西の穴にいるドドンゴを2匹倒すと出てくる宝箱の中。
19	タルミナ平原	西の砂浜にある、岩に隠された穴の中。ハチの巣を壊すと出てくる。
20	タルミナ平原	天文台の望遠鏡から見えるアキンドナッツを追って南東の穴へ行くと、口止め料として150ルピーで売ってくれる。
21	タルミナ平原	東西南北に各一ヶ所ずつある穴の、4つ並んだゴシップストーンをすべて同じ色にする。
22	沼地への道	大木の上にある。ツタで登れる。
23	沼地への道	沼の射的場で矢立てを取ったあと、2180点以上でもらえる。パーフェクトの状態で、なおかつ5秒01以上残してクリアしなくてはならない。
24	沼地	観光ガイドの屋根の上。アキンドナッツのデク花からジャンプで取れる。町の権利書が必要。
25	沼地	ウッドフォールの神殿クリア後にできるようになるボートクルーズの的当てで、20個以上当てるともらえる。
26	沼地	チンクルかデクナッツ王の写真を観光ガイドのオヤジさんに渡す。
27	デクナッツ城	中庭の北西にある。警備デクナッツに見つからないように取りに行く。
28	ウッドフォール	入口のすぐ近くにある。反対側から沼を1周すれば取れる。
29	山里	春の山里で、各地にいるカエルを5匹集めて合唱を成功させる。
30	山里	春の山里で、水の中に沈んでいる。ゾーラリンクで取れる。
31	ゴロンの里	アキンドナッツのデク花からジャンプする。沼の権利書が必要。
32	スノーヘッドへの道	崖側の見えない足場と、カカシを使って行ける場所にある。
33	ロマニー牧場	ドッグレースで150ルピー以上の払い戻しを受ける。
34	グレートベイの海岸	北東の崖沿い。フックショットで登っていき、マメとカカシを利用して取れる。





No.	場所	詳細
35	グレートベイの海岸	グレートベイの神殿クリア後に行なえるようになる漁師のジャンプゲームで、20ポイント以上獲得する。
36	グレートベイの海岸	黄金のスタルチュラハウス。食堂に並んだ仮面を、スタルベビーの言うとおりに弓で射っていくと開く隠し部屋の中。
37	グレートベイの海岸	海洋研究所にいる水槽のサカナに、あきビンでつかまえたサカナを5匹食べさせる。
38	トンガリ岩	漁師の家でタツノオトシゴを救い、トンガリ岩にいるウミヘビをすべて倒す。
39	ゾーラのみさき	南端の滝ツボにいるライクライクを倒す。
40	ゾーラホール	ルルの部屋。アキンドナッツのデク花から行ける。山の権利書が必要。
41	ゾーラホール	ゾーラリンク以外の姿で、リーダーのエバンにセッションした曲を聞かせるともらえる。
42	滝上の渓流	ビーバー兄弟の浮き輪レースで3日以内に2回勝つともらえる。
43	海賊の砦	仕掛け扉の中。階段上にあるスイッチを押し、すばやく入れば取れる。
44	イカーナの墓場	2日目の夜に暴かせた墓の中。まことのメガネとバクダンが必要。アイアンナックを倒すともらえる。
45	イカーナ渓谷	サコンのアジトの前。アキンドナッツのデク花から行ける。海の権利書が必要。
46	イカーナ渓谷	幽霊小屋でポウ四姉妹を3分以内に倒す。
47	イカーナ渓谷	渓流沿いに西へ。秘密のほこらに出てくる敵を3日間のうちに倒す。光の矢が必要。なおかつ、ハートが16以上ないとすべての部屋には入れない。
48	イカーナ古城	イカーナ古城外壁からデク花を使って行ける。
49	月の内部	オドルワのお面をかぶった子供に連れて行かれるダンジョンの中。
50	月の内部	ゴートのお面をかぶった子供に連れて行かれるダンジョンの中。
51	月の内部	グヨーグのお面をかぶった子供に連れて行かれるダンジョンの中。
52	月の内部	ツインモルドのお面をかぶった子供に連れて行かれるダンジョンの中。



オカリナの歌リスト

『ムジュラの仮面』にはオカリナを始め、ラッパ、太鼓、ギターと全部で4種類の楽器が登場する。それらの楽器で演奏できる13曲をまとめて掲載した。

時の歌
・時をさかのぼることができる。



いやしの歌
・いやされないでいる魂を救う。
・妖精を出現させる。



エポナの歌
・エポナを呼びよせる。
・牛の前で吹くとミルクをくれる。
・妖精を出現させる。



大翼の歌
・遠く離れた所（大翼の像）へワープする。



嵐の歌
・嵐を呼んで雨を降らせる。
・妖精を出現させる。



目覚めのソナタ
・寝ているものを起こせる。
・ウッドフォールの神殿を浮上させる。



ゴロンのララバイ
・ゴロンを眠らせる。



潮騒のボサノバ
・亀を呼ぶ（グレートベイの神殿に入れる）。



ぬけがらのエレジー
・自分のぬけがらを残せる。



誓いの号令
・巨人を呼べる。



時の逆さ歌
・時間の流れを遅くしたり、もとに戻すことができる。



時のかさね歌
・時間を半日進めることができる。



録音案山子の歌
・チャットが青く光って飛んでいく場所で、カカシを呼び出すことができる。(要録音)





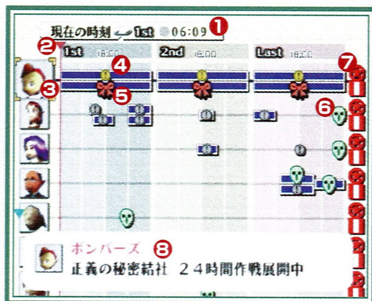
団員手帳リスト

ボンバーズの入団試験をクリアするともらえる団員手帳。困っている人の悩みを解決すると「しあわせシール」がはられていく。全員を幸せにすると、何かいいことが起こるかも……？

団員手帳の見方

❶ 現在の時刻を分数までこまかく表示。
❷ 現在の時刻をラインで表示。
❸ 知り合った人の顔写真。
❹ 会話イベント。
❺ アイテムをもらった印。
❻ お面をもらった印。
❼ 悩みを解決したしあわせシール。
❽ 名前と簡単な説明。

※LINK……他のイベントを起こすことによって発生するものや、他のイベントに影響を与えるものを簡単にまとめた。イベントを起こす際の参考にしてほしい。



1 ボンバーズ

正義の秘密結社



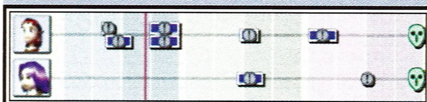
●1・2・3日目●
終日
●ボンバーズの入団試験（鬼ごっこ）に合格すると、団員の証しとして手帳をもらえる。入団資格があるのは人間の子供のみだ。



LINK
バクダン屋のおふくろさんのイベントを発生させると、3日目のカーフェイのアジト侵入イベントは行なわれない。

2.3 アンジュ＆カーフェイ

宿屋の娘と行方不明の婚約者



●1日目●
14：00〜16：00
●アンジュの質問に予約を入れたと答えると、ナベかま亭に夜間の出入りが可能なカギがもらえる。
14：30〜20：00
●23:30にナベかま亭の厨房でアンジュと会う約束をする。
0：00〜6：00
●アンジュからカーフェイへの手紙を預かり、投函するとともに、カーフェイと会う約束をする。
●2日目●
16：00〜22：00
●カーフェイから思い出のペンダントを受け取る。
16：30〜20：30
●アンジュに思い出のペンダントを渡す。
●3日目●
8：00〜12：00
●アンジュに思い出のペンダントを渡す。
19：00〜
●サコンのアジトへ侵入。盗まれた面を取り返す。
4:30〜
●ナベかま亭の従業員の部屋で、アンジュとカーフェイの結婚イベントを見届ける。結婚の証人として「めおとの面」をもらう。



4 マニ屋のおじさん

盗品売買の怪しいお店




●3日目●
13：00〜22：00

●マニ屋に裏口から入ると、カーフェイが置いていった「キータンのお面」をくれる。
●カーフェイから預かった「母への速達」を渡される。

22：00〜5：00

●掘り出し物のお面を売っている。代金の500ルピーを一度で支払うと「夜更かしのお面」が買える。

LINK

バクダン屋のおふくろさんのイベントを発生させると、3日目に「夜更かしのお面」が販売される。その代わり、カーフェイの母への速達がもらえなくなる。



5 バクダン屋のおふくろさん

バクダン袋の仕入れに忙しい




●1日目●
0：00

●クロックタウンの北の入口から帰ってきたところを、スリに襲われる。荷物を守ってあげるとお礼に「バクレツのお面」をくれる。

LINK

このイベントを起こすと、3日目の夜にマニ屋で「夜更かしのお面」が販売される。また、カーフェイの3日目のイベントは発生しなくなる。

6 ロマニー

牧場に住む勇敢な女の子




●1日目●
6：00〜18：00

●夜2時半にオバケ退治の助っ人を頼まれる。

2：30〜翌5：00

●オバケからウシとロマニーを守る。朝まで守りぬくと、お礼にミルク入りビンをくれる。

LINK

ロマニーのイベントをクリアすると、クリミアのイベントができるようになる。

7 クリミアさん

ロマニー牧場の経営者




●2日目●
18：00〜

●ミルクの配達に付き合い、野盗からミルクを守りぬく。
●成功すると「ロマーニのお面」がもらえる。

LINK

ロマニーのイベントをクリアすると発生。また、クリミアのイベントをクリアするとゴーマン兄弟の野盗イベントも自動的にクリアとなる。

8 ドトール氏

エライんだけど気弱な町長




●1・2・3日目●
10：00〜20：00

●「めおとの面」をかぶって話しかけ、長い会議を終わらせてあげる。お礼にハートのかけらを入手。（2日目は18：00まで）



9 アロマ夫人

町の興行担当係



●1・2日目●
10：00〜20：00

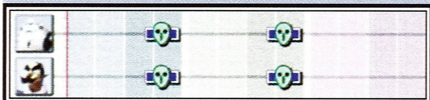
●カーフェイ探しを頼まれ、「カーフェイのお面」を渡される。

●3日目●
18：00〜5：00

●カーフェイからの手紙を直接届けると、お礼にビン入りのシャトー・ロマーニをもらえる。

10,11 トトさん＆ゴーマン座長

ダル・ブルーのマネージャーと
旅一座の座長さん

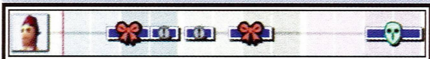


●1・2日目●
22：00〜5：00

●各楽器を演奏してリハーサルを手伝う。
●座長を感動させたお礼にと、「座長のお面」を受け取る。

12 ポストマン

職務に忠実な郵便配達人



●1・2日目●
15：00〜18：00

●トレーニングで10秒ジャストを当てると、ごほうびにハートのかけらをくれる。

0：00〜翌12：00

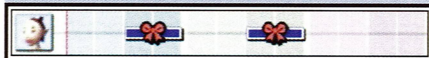
●アンジュからカーフェイへの手紙をポストに投函しておくと、配達してくれる。

●3日目●
18：00〜5：00

●カーフェイの母への速達を配達してもらうと、逃げる口実をもらったお礼に「ポストハット」をくれる。

13 ローザ姉妹

ゴーマン一座の双子のダンサー

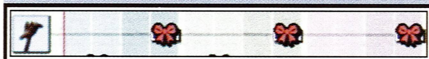


●1・2日目●
18：00〜6：00

●振り付けに悩む踊り子に、「カマロのお面」でカマロの踊りを教えてあげる。お礼にハートのかけらがもらえる。

14 ？？

宿屋のトイレに住んでいる謎の人



●1・2・3日目●
0：00〜6：00

●紙をほしがっているので手紙や土地の権利書など紙製のものを手渡すと、お礼にトイレに落ちていたハートのかけらをくれる。

15 アンジュのおばあさん

本が大好きなおばあさん



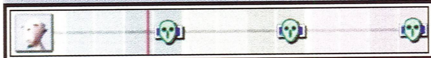
●1・2日目●
8：00〜18：00

●「ときのカーニバル」を最後まで眠らずに聞き、その後の質問で正しい答えを選択するとごほうびとしてハートのかけらをくれる。「夜更かしのお面」が必要。
●「4人のきょじん」を最後まで眠らずに聞き、その後の質問で「わからない」と答えるとごほうびとしてハートのかけらをくれる。「夜更かしのお面」が必要。



16 カマロ

カリスマダンサーの幽霊



●1・2・3日目●
0：00〜6：00

●タルミナ平原のキノコ岩の上で踊っている。「いやしの歌」を奏で、不思議な踊りの後継者になってあげると成仏する。「カマロのお面」を入手。

17 ナデクロさん

コッコ小屋の飼育係



●1・2・3日目●
6：00〜20：00

●ヒヨコがコッコに成長する姿を見たがっているので、「ブレー面」でコッコにしてあげる。お礼に「ウサギずきん」をくれる。

18 ゴーマン兄弟

うさんくさい兄弟



●1日目●
14：00〜

●ゴーマン兄弟に馬レースで勝つと、戦利品として「ガロのお面」を入手できる。

●2日目●
14：00〜17：00

●野盗となったゴーマン兄弟から、クリミアさんのミルクを守る。

19 シロウくん

目立たない兵士

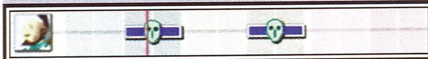


●1・2・3日目●
終日

●イカーナ渓谷への途中で傷つき倒れているので赤いクスリをあげると、お礼に「石コロのお面」をくれる。彼の姿はまことのメガネで発見できる。

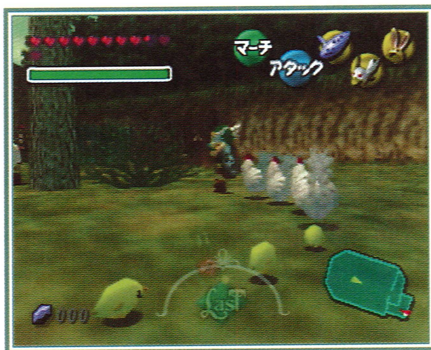
20 グル・グルさん

ゴーマン一座の音楽係



●1・2日目●
18：00〜6：00

●過去にあった罪の話を聞いてあげると、お礼に「ブレー面」をくれる。



LINK

クリミアさんのイベントをクリアすると、自動的にゴーマン兄弟の2日目のイベントもクリアとなる。



9日間で団員手帳を埋め尽くす

ついつい後回しにしてしまいがちな団員手帳。実はフックショットを入手した後なら、いつでも完璧にすることができるのだ。



チェックポイント

①同時進行は可能か？

バクダン屋とカーフェイのアジト侵入など、片方を起こすと発生しないイベントや、時間的に両立が難しいイベントはいくつかある。逆に、発生場所や時間帯の関係で、同時進行してしまったほうが楽なイベントも存在する。

②必要アイテムはそろっているか？

イベントを始める前に、必要なアイテムがそろっているかどうか確認しておこう。たとえば巨人のサイフがないと「夜更かしのお面」は購入できないし、そのお面がないとアンジュのおばあさんイベントはクリアできない。

1～3日目

①最初の3日間は牧場中心に

大バクダンも必要だし、何度も足を運ぶのが面倒な牧場方面のイベントは一度ですませてしまうとよい。また、アンジュたちのイベントと並行できないバクダン屋のおふくろさんのイベントも同時に起こしてしまおう。おふくろさんを助けたら大翼の歌かエポナで急いで牧場へ。

KEY ITEM

1日目からロマニー牧場へ行かなくてはならないので、あらかじめ大バクダンを用意しておく。グル・グルさんのイベントで入手できる「ブレー面」は、そのあとナデクロさんのイベントで使うことになる。シロウくんに会いに行くときには、赤いクスリを持っていくこと。また、3日目にマニ屋で買える掘り出し物は500ルピーもするが、巨人のサイフがないと買えない。

●1日目●
ボンバーズ入団試験
▼
ゴーマンレース
▼
ロマニーとの約束
▼
グル・グルさんの告白
▼
バクダン屋のおふくろさん
▼
ロマニーのオバケ退治
▼
●2日目●
ナデクロさんの願い
▼
シロウくん発見
▼
クリミアさんとお出かけ
▼
●3日目●
マニ屋の掘り出し物
▼
トイレの手

4〜6日目

①アンジュ&カーフェイのイベントをクリアする

行ったり来たりが多いアンジュとカーフェイのイベントは、きちんと予定をおさえておかないと失敗する可能性もある。特にマニ屋から預かった「母への速達」をアロマへ届けたら、すぐにサコンのアジトへ向かわないと間に合わなくなる。どうしても不安な人は、アジトクリア後に配達を行なうなどの調整をするとよいだろう。

KEY ITEM

アンジュとカーフェイのイベントを始めるためには、「カーフェイのお面」が必要。1日目の朝にアロマ夫人から受け取っておこう。「夜更かしのお面」があれば、アンジュのおばあさんの話を眠らず最後まで聞くことができる。何時から読みはじめても必ず朝までかかってしまう「4にんのきょじん」は、その日やり残したイベントがないかどうか確かめてから聞くこと。

●1日目●
アロマ夫人の依頼
▼
ナベかま亭の予約
▼
アンジュと夜の約束
▼
おばあさんのお話①
▼
アンジュの手紙
▼
●2日目●
思い出のペンダント
▼
おばあさんの話②
▼
●3日目●
カーフェイの速達を受け取る
▼
サコンのアジト侵入
▼
アロマに直接届ける
▼
結婚式を見届ける

7〜9日目

①やり残した仕事を片づけよう

「母への速達」は、アロマ夫人とポストマンのイベントの両方で必要になる。そのため、最低でも2回はアンジュ&カーフェイのイベントを行なわなくてはならない。最後の3日間はその合間をぬいながら、残ったイベントを効率よくこなしていこう。

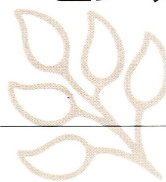
KEY ITEM

アンジュとカーフェイのイベントで「めおとの面」を手に入れていれば、ドトール氏の悩みを解決することができる。1日目の夜にカマロから「カマロのお面」をもらったら、2日目の夜にローザ姉妹に教えてあげよう。3日目になると、ローザ姉妹は町から避難してしまうので注意。また、ポストマンに速達を渡したら、あとで「ポストハット」を受け取るのを忘れずに。

●1日目●
ドトール氏の会議を終わらせる
▼
アンジュと夜の約束
▼
ポストマントレーニング
▼
アンジュの手紙
▼
カマロの踊り
▼
ローザ姉妹に踊りを伝授
▼
バー・ラッテで楽器演奏
▼
●2日目●
思い出のペンダント
▼
●3日目●
カーフェイの速達を受け取る
▼
ポストマンに速達をたくす



モンスターリスト



『ムジュラの仮面』には全部で70種類を越える敵モンスターが出現する。ここでは中ボス・ボスクラスの敵を除いた54種類のモンスターを、攻略のアドバイスも添えて紹介しよう。



アイゴール

ロックビルの神殿で通路を阻むモンスター。目が黄色くなったところを矢やフックショットで数回攻撃すると倒せる。



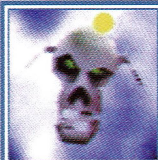
アイスキース

青い冷気をまとったキース。触れると氷づけにされてしまう。盾で防御し、冷気がなくなったところを攻撃しよう。



青テクタイト

水棲のテクタイト。ピョンピョンはねながら攻撃してくる。Z注目して剣で倒そう。動きは遅いので無視してもよい。



青バブル

青い炎をまとったドクロのモンスター。炎に触れると呪われてしまい、しばらく剣が抜けなくなる。



赤バブル

溶岩に棲む、赤い炎をまとったドクロ。触れると燃えてしまう。盾で防御すると炎が消え、剣で倒せるようになる。



アモス

触れると動き出す石像。動いている間にダメージを与えると倒せる。最後は自爆するので、急いで離れるか盾で防御。



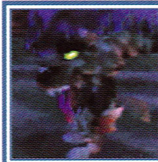
イエローチュチュ

体内に矢を抱いたスライム系モンスター。切り裂く系の攻撃が有効で、体当たりなどはきかない。矢の補給に使おう。



イーノー

雪玉を投げつけてくるモンスター。大きいイーノーを攻撃すると、小さいイーノー3体に分かれる。



ウルフォス

狼タイプのモンスターで非常にすばやいが、尻尾が弱点。2回攻撃を空振りさせると背を向けるので、そこを攻撃する。



黄金のスタルチュラ

蜘蛛型モンスター。襲ってくることはなく、矢やフックショット、剣などで倒せる。倒すと「しるし」が残る。



オクタロック

タコ型モンスター。水中から石を飛ばしてくるが、盾で跳ね返すか、飛び道具で倒せる。Z注目するとかなり楽になる。



オコリナッツ

凶暴化したデクナッツで、連続してタネを飛ばしてくる。近づけば当たらないので、盾防御しつつ接近して攻撃。





ガロ

動きは素早いので、Z注目で防御しよう。攻撃を防御されると剣を落とすので、そこで反撃すれば簡単に倒せる。



ギブド

包帯をまいたミイラ男。にらまれると動けなくなるが、「ギブドのお面」があれば攻撃されないですむ。



グエー

視界の外から攻撃してくる。動きがすばやいので矢で狙うより、近づいてきたところを剣で倒すとよい。



グリーンチュチュ

体の中に魔法のツボを持ったスライム状のモンスター。魔力が乏しいときにはかなりうれしいモンスターだ。



クロボー

全身真っ黒のモンスター。暗闇で出会うと目しか見えないので少し厄介だが、回転斬りや回転アタックが有効。



ジャイアントビー

巨大なハチ型モンスター。動きがすばやいので、弓矢などで狙うより近づいて剣で攻撃したほうがよい。



シェルブレード

貝型モンスター。トゲのついた堅い外殻で体当たり攻撃をしかけてくる。開いたときに貝柱を切ると一発で倒せる。



シロボー

白くてふわふわしたモンスター。クロボーと同じく、弱いが集団で出現するので、囲まれると面倒なことに。



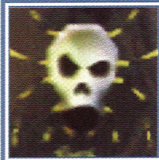
スカルギョ

骨のような魚のモンスター。水中で攻撃されると手も足も出ないので、泳ぎながらバリアで退治してしまおう。



スタルウォール

壁にはりついた蜘蛛型モンスター。普段は動かないが、獲物が近づくと素早く動いて体当たりしてくる。



スタルチュラ

蜘蛛型モンスター。天井などに待機し、獲物が近づくと降りてくる。背は堅いが腹は柔らかいので、そこを狙おう。



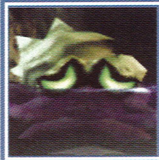
スタルベビー

心残りのある死者が変貌した、骸骨のモンスター。剣で簡単に倒せる。「隊長のお面」があれば会話もできる。



スナッパー

カメ型モンスター。堅い体を丸めて体当たりしてくる。デク花ジャンプなどで弱点の腹を攻撃すれば倒せる。



ダイオクタ

巨大タコ型モンスター。近づきすぎると吸い込まれてしまう。殻は堅いが、水中にある本体部分が弱点。



モンスターリスト



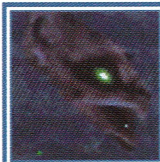
ダイナフォス

剣を装備した恐竜タイプのモンスター。動きがすばやいのでZ注目で防御しよう。ダメージを受けると火を吹いてくる。



タックリー

決まった場所を旋回するトリ型モンスター。体当たりと同時に貴重なアイテムを盗んでいく。魔法の矢が効果的。



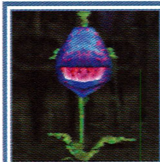
ディープパイソン

トンガリ岩に棲む巨大モンスター。穴にこもって時折顔を出す。ゾーラリンクのバリア攻撃かブーメランで倒せる。



デキシーハンド

水中にゆらめく手だけのモンスター。近づきすぎるとつかまって振り回される。離れた場所からブーメランで攻撃。



デクババ

植物型のモンスター。動かないので簡単に倒せる。矢でも倒せるが、フックショットだと引き寄せられてしまうので注意。



デスアモス

空中を浮遊していて、下を通ると押しつぶしてくる。倒そうとするよりも、さっさと逃げてしまった方が賢明かも。



ドドンゴ

巨大なトカゲ型モンスターで火を吐く。尻尾が弱点だが、ダメージを受けると尻尾を振りまわして反撃してくるので注意。



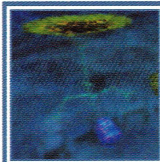
ドラゴンフライ

空中を飛び回るトンボ型モンスター。近づくと電気でしびれてしまうので、離れた場所から飛び道具で倒そう。



ネジロン

気配を察すると土の中から現われて攻撃してくるが、追ってはこない。火薬のキツイ匂いがするらしい。



バイオデクババ

水棲タイプに進化した、新種のデクババ。攻撃して茎を斬ると、水中に降りて動物のように動き出す。



バッド・バット

巨大なコウモリ型モンスター。動きはさほど素早くないので、Z注目して飛び道具で早めに倒してしまおう。



ピーハット

巨大な空飛ぶ植物型モンスター。鉄のような鋭い花びらを回転させて襲ってくる。下にもぐりこめば攻撃が当たらない。



ビーモス

ビームを発射する固定式モンスター。爆弾かボムチュウを当てると倒せる。目を射ると少しの間、動きが停止する。



ビッグポウ

くるくる回転しながら体当たりしてくる。回転中は攻撃できないので、止ったときに矢で攻撃しよう。





ヒップループ

昆虫型モンスター。堅い仮面をかぶっている場合もあるので、そのときはフックショットで仮面をはがしてから攻撃。



ファイアキース

炎をまとったキース。触れると燃やされてしまう。盾で防御すると炎が消えるので、そのスキに剣で攻撃するか飛び道具で。



フォールマスター

ダンジョン内に出現する巨大な手。じっとしていると降りてきて、つかまるとダンジョンの入口に戻されてしまう。



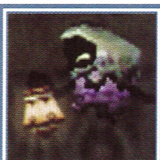
フリザド

冷気を吐き出す氷のモンスター。モンスター自体は動かないが、冷気に触れると凍ってしまうので近づきすぎないように。



フロアマスター

巨大な手。茶色のときに攻撃すると3つに分裂するが、それをすべて倒さないとまた復活してしまう。



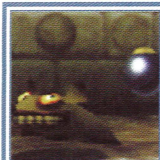
ポウ

姿を消しているときは攻撃できないので、防御しつつ姿を現すのを待とう。残った魂はビンに入れることができる。



ホワイトウルフォス

ウルフォスよりひとまわり大きいがすばやい点は変わらない。やはり弱点の尻尾を狙えば一撃で倒せる。



本物のボムチュウ

尻尾に爆弾をぶら下げたモンスター。リンクを発見するとまっすぐ突進してきて自爆する。盾で防御できる。



ミニババ

成長途中のデクババ。根が残るので、倒してもすぐに復活する。接近しなければ害はなく、デクの実補給などに便利。



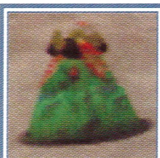
ライクライク

海岸や海底などに棲息するモンスター。近づくと飲み込まれてしまい、盾などを奪われることも。倒すと取り戻せる。



リーデッド

にらまれると動けなくなる。「ギブドのお面」があれば攻撃されない。光の矢なら簡単に倒せる。



リーバ

海岸の砂地に棲息するイソギンチャク型モンスター。近くを通ると姿を現し、すごい速さでむかってくる。



レッドチュチュ

回復用のハートを体内に隠したスライム状のモンスター。切り裂く系の攻撃が有効。やられてもすぐに復活する。



ゼルダの伝説
ムジュラの仮面

2000年6月24日　初版発行

発行人　浜村弘一
編集人　野田稔
副編集人　田原誠司
編集長　坂本武郎
副編集長　澄田雅範
印刷　図書印刷株式会社

企画・構成・執筆　浅井真樹子
成沢大輔
田吹由紀子
七木田富貴子
（株式会社シービーズプロジェクト）
デザイン　田村宏（有限会社海月デザイン）
マップ制作　鵜沼安希雄（MOGUELEFF）
編集担当　三井大輔（ファミ通書籍編集部）
データ管理　石川明子（ファミ通書籍編集部）

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
TEL:03-5433-7850（営業局）

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面のすべて
CB's PROJECTサポートページ
本書の紹介や本書制作スタッフのコメントを以下のホームページで公開しております。なお、本書に関するご意見、ご感想も以下のメールアドレスで承っております。
【サポートページ】
http://www.cbsproject.co.jp/support/zelda/zelda.html
【メールアドレス】
zelda@cbsproject.co.jp



●本書は著作権法上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラムを含む）、株式会社エンターブレインからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。
●本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの午後2時から午後4時のあいだに、電話03-5433-7143で受け付けています。なお、ゲームの内容についてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

NINTENDO64© は任天堂株式会社の商標です。

©2000 Nintendo
©2000 ENTERBRAIN,INC.

本体価格はカバーに表示してあります。
ISBN4-7577-0095-4

Printed in JAPAN

◆ファミ通責任編集のゲーム攻略本

D2－Dの食卓2－ 公式ガイドブック ……………………………1000円
EVE ZEROオフィシャルガイド ……………………………1200円
Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! パーフェクトガイド …………1400円
SDガンダム ジージェネレーション ゼロ コンプリートガイド …………1500円
ヴァルキリープロファイル コンプリートガイド ……………………1200円
エターナルリング 公式ガイドブック ……………………………1200円
オウガバトル64 オフィシャルガイドブック ……………………1100円
俺の屍を超えてゆけ 公式指南書－ソノ血、絶ヤサヌ為ニ－…………1400円
カードヒーローキワメるぜ!! ガイドブック ……………………850円
カルドセプトエキスパンション 公式ガイド ……………………1500円
ガレリアンズ 公式ガイドブック ……………………………1200円
機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で… コンプリートガイド……1000円
クーデルカ 公式パーフェクトガイド ……………………………1100円
クラッシュ・バンディクー3 てくてくワールドツアーガイド …………950円
グランツーリスモ2公式ガイドブック ザ・ベスト・ナビゲーター ………1500円
グランディア オフィシャルガイドPS ……………………………1300円
サイレントヒル パーフェクトナビゲーションブック ……………………1000円
サウザンドアームズのすべて ……………………………1300円
サルゲッチュ公式ガイド かんぺきゲットぶっく ……………………1100円
スターオーシャン セカンドストーリー ファイナルガイド ………………1200円
ゼルダの伝説 時のオカリナ百科 ……………………………1400円
ソニック アドベンチャー パーフェクトガイド ……………………1300円
ダービースタリオン99全書 ……………………………1500円
チョコボスタリオン全書 ……………………………1300円
ディノクライシス 公式ガイドブック ……………………………1200円
テイルズ オブ デスティニー オフィシャルガイドブック…………………1200円
テイルズ オブ ファンタジア オフィシャルガイドブック…………………1200円
デビルサマナーソウルハッカーズのすべて Revision ……………………1400円
電車でGO! プロフェッショナル仕様公式ガイドブック ……………………1600円
トゥハート 公式ガイドブック －The Essence of To Heart－ ………1200円
トゥルーラブストーリー2 オフィシャルガイドブック…………………1300円
バイオハザード3 ラストエスケープ 公式ガイドブック 完全征服編…1300円
バイオハザード3 ラストエスケープ 公式ガイドブック 脱出遂行編…1100円
パラサイト・イヴ 解体真書 ……………………………1300円
ファイナルファンタジーVII 解体真書ザ・コンプリート 改訂版………1250円
ファイナルファンタジータクティクス大全 ……………………1200円
プロ野球チームをつくろう! コンプリートガイド 完全解明編 …………1300円
ベイグラントストーリー 完全ガイドブック ……………………1200円
ベルセルク 公式ガイド －黒き剣士の道標－ ……………………1400円
ペルソナ2 罪 公式Masters Guide ……………………………1300円
ペルソナ2 罪 公式ガイドブック完全版 ……………………………1300円
ペルソナ倶楽部2 Innocent Sin World ……………………………1300円
ポケットモンスター金・銀 ワールド大百科 ……………………680円
ポケットモンスター金・銀 ポケモン大全集 ……………………950円
ポポロクロイス物語II 公式ガイドブック ……………………1100円
魔剣X 公式ガイドブック ……………………………1400円
マリーのアトリエGB&エリーのアトリエGB 公式ガイドブック ………1000円
みんなのゴルフ2 公式ラウンドガイド……………………………1300円
メタルギアソリッド コンプリートガイド ……………………1200円
桃太郎伝説 完全ガイド……………………………800円
リッジレーサーV オフィシャルガイドブック ……………………1000円
レガイア伝説のすべて ……………………………1100円
レジェント オブ ドラグーン 公式ガイドブック ……………………1300円
ワイルドアームズ 2ndイグニッション コンプリートガイド……………1300円

＊記載いたしました価格は本体価格であり、消費税は含まれておりません。

ISBN4-7577-0095-4

C0076 ¥1100E





エンターブレイン
定価：本体1100円＋税

タルミナで暮らす者たち

The characters in strange land ring true



ポストマン
勤勉なる郵便配達人。
三角ポストと手紙と予定表を好む。



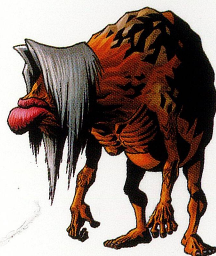
しあわせのお面屋
お面を専門に扱う行商人。
お面とともに幸せを売る。



チンクル
自身を妖精の生まれ変わりだと
信じる珍妙な男。35歳。



デク王とデク姫
デクナッツ王国を治める親子。
父よりも娘の方が強い。



ゴロンの長老
一族を眠らせる子守歌を知る老ゴロン。
一族を束ねる。



パメラ
オルゴールハウスに住む少女。
慎重で警戒心が強い。



アンジュ
宿屋ナベかま亭のひとり娘。
婚約者がいるが料理は苦手。



カーフェイ
町長のひとり息子。
子供の姿をしているが本当は大人。

ISBN4-7577-0095-4

C0076 ¥1100E


9784757700956


1920076011009

エンターブレイン
定価：本体1100円＋税



ポストマン
勤勉なる郵便配達人。
三角ポストと手紙と予定表を好む。



しあわせのお面屋
お面を専門に扱う行商人。
お面とともに幸せを売る。

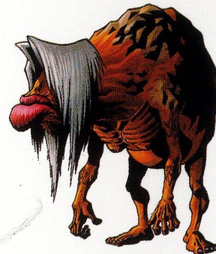


チンクル
自身を妖精の生まれ変わりだと
信じる珍妙な男。35歳。

タルミナで暮らす者たち
The characters in strange land ring true



デク王とデク姫
デクナッツ王国を治める親子。
父よりも娘の方が強い。



ゴロンの長老
一族を眠らせる子守歌を知る老ゴロン。
一族を束ねる。



パメラ
オルゴールハウスに住む少女。
慎重で警戒心が強い。



アンジュ
宿屋ナベかま亭のひとり娘。
婚約者がいるが料理は苦手。



カーフェイ
町長のひとり息子。
子供の姿をしているが本当は大人。

ファミ通

ゼルダの伝説　ムジュラの仮面のすべて

CB's PROJECT 編著

enterbrain

THE LEGEND OF ZELDA
ゼルダの伝説
ムジュラの仮面

ファミ通
編集部責任編集

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面のすべて



CB's PROJECT 編著

At last he threw off his mask and revealed what he really was.

